

**TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF ORANG TUA DALAM
PENCEGAHAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK**

**(Studi Di Gampong Neusu Jaya Kecamatan
Baiturrahman Kota Banda Aceh)**

SKRIPSI

Dibuat Oleh:

Nadifa Rahma Putri

NIM. 200401003

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1445 H/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S- 1 Dalam Ilmu Dakwah Prodi
Komunikasi Penyiaran Islam

Oleh


Nadifa Rahma Putri
NIM. 200401003

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Zainuddin T. S. Ag. M.Si


Arif Ramdan Sulaeman, S.sos., M.A.

NIP.197011042000031002

NIP.198007312023211006

SKRIPSI

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
Dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Diajukan Oleh

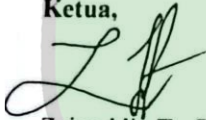
**Nadifa Rahma Putri
NIM. 200401003**

**Pada Hari/Tanggal
Senin, 12 Agustus 2024 M
07 Safar 1446 H**

**di
Darussalam-Banda Aceh**

Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,



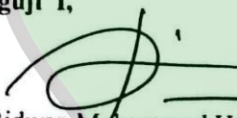
Zainuddin T., S.Ag., M.Si.
NIP. 197011042000031002

Sekretaris,



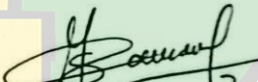
Drs. Syukri, M.Ag.
NIP. 196412311996031006

Penguji I,



H. Ridwan Muhammad Hasan, M.Th., Ph.D.
NIP. 197104132005011002

Penguji II,



Asmatunizar, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197409092007102001

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry,**



Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001

SURATPERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Nadifa Rahma Putri
NIM : 200401003
Jenjang : StaraSatu(S-1)
Program Studi : KomunikasidanPenyiaranIslam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 9 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan,



Nadifa Rahma Putri
NIM. 2004003

KATAPENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga terselesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Teknik Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak”. Tidak lupa pula, shalawat beserta salam penulis limpahkan kepada pangkuan alam Baginda Rasulullah Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau-lah kita telah dituntunya dari alam jahiliyah ke alam islamiyah, dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini merupakan kewajiban yang harus penulis selesaikan dalam rangka melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Ucapan terima kasih penulis juga ditunjukkan kepada semua pihak yang telah membangun dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, diantaranya:

1. Ayah tercinta Bapak Suharman Lubis dan Ibu tercinta Ira Eni Bayu yang telah mendoakan, mencintai, membiayai, dan memotivasi saya untuk selalu maju. Saya ucapkanterima kasih yang tidak terhingga untuk ibu yang selalu mengiri langkah saya dengan penuh kasih sayang dan penuh pengorban dengan sunguh-

benar-benar demi kesuksesan saya. Begitu pula ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada ayah yang tidak pernah lelah untuk memberikan yang terbaik kepada saya dalam hal apapun, beliau mampu mendidik penulis, memberikan semangat dan motivasi hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Ucapan terima kasih juga kepada abang M. Lutfi Ananda yang telah menyemangati dan adik yahsfie semoga ia nantinya bisa juga menjadi seorang mahasiswa.

2. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Ar- Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu serta belajar di UIN Ar-Raniry.
3. Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Dr. Mahmuddin, S.Ag., M.Si selaku Wakil Dekan I, Dr. Fairuz., S.Ag., MA selaku Wakil Dekan II, Dr. Sabirin., S.Sos., I., M.Si selaku Wakil Dekan III.
4. Bapak Syahril Furqany, S.Ag., M.I.Kom selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Ibu Hanifah S.Sos I., M. Ag selaku sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
6. Bapak Zainuddin T, S. Ag. M.Si selaku Pembimbing I dan Bapak Arif Ram dan Sulaeman, S.sos., M.A. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dari awal sampai akhir serta juga memberikan semangat, motivasi dan ide-ide untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf pada Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas

Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

8. Ayah Ijal dan bunda Neli, yang telah menjadi orang tua dan memberikan semangat kepada penulis selama di Banda Aceh, dan juga ketiga adek penulis Okan, Naya, Faiz.
9. Diki Setiawan, Yulia Mimanda, Muhammad Husaini, yang telah menjadi sahabat terbaik sejak duduk di bangku sekolah pesantren sampai hari ini. Walaupun berbeda jurusan, berbeda kota tempat merantau, terimakasih telah menyemangati dan kebersamai sampai saat ini dan Dara teman kos saya yang telah menjadi teman di masa-masa sulit saat kuliah dan merantau di kampung orang, terimakasih telah menjadi teman yang memahami keadaan satu sama lain.
10. Kepada seluruh teman penulis semasa kuliah,teman-teman KKN, Dan seluruh keluarga Komunikasi Penyiaran Islam angkatan 2020 yang merupakan teman seperjuangan saat di bangku Perkuliahan.
11. Informan Penelitian yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk wawancara dan juga ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Gampong Neusu yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian serta memberikan data-data yang saya butuhkan dalam skripsi ini.
12. Terakhir, terima kasih untuk Nadifa, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. *You're the best Nadif!*

Hanya Allah SWT yang dapat membalas segala bentuk kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi.

BandaAceh, 8 Juli 2024
Penulis,

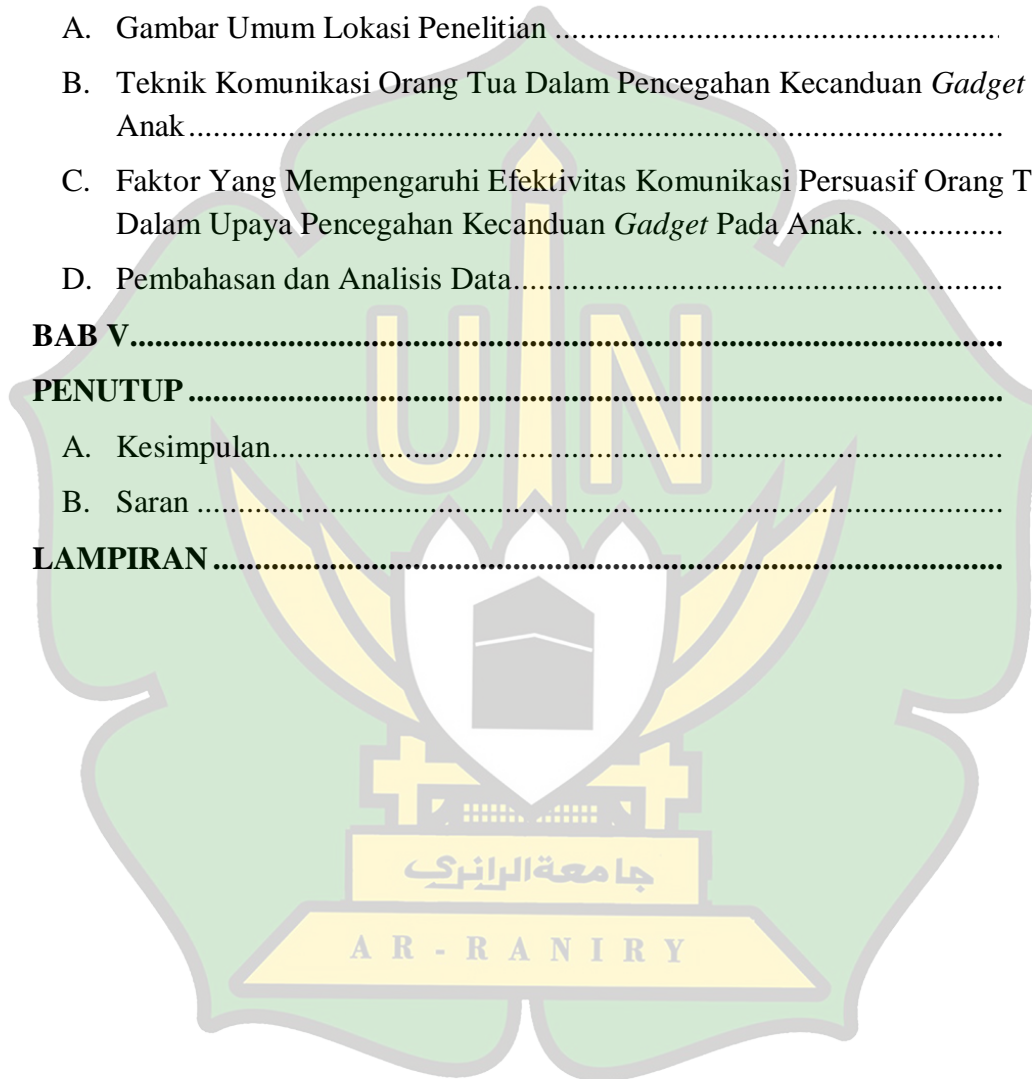
Nadifa Rahma Putri



DAFTAR ISI

SURATPERNYATAAN KEASLIAN.....	i
KATAPENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Definisi Operasional.....	13
BAB II.....	16
KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Kajian Terdahulu.....	16
B. Teknik Komunikasi.....	22
C. Komunikasi Persuasif.....	28
D. Orang Tua.....	37
E. Gadget.....	41
F. Pencegahan Kecanduan Gadget.....	47
G. Anak.....	49
H. Teori S-O-R.....	51
BAB III.....	55
METODE PENELITIAN.....	55
A. Metode Penelitian.....	55
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	56
C. Informan penelitian.....	57

D. Lokasi Penelitian	58
E. Teknik Pengumpulan Data	58
F. Teknik Analisis Data	60
BAB IV	63
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Gambar Umum Lokasi Penelitian	63
B. Teknik Komunikasi Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak.....	64
C. Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Upaya Pencegahan Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak.	77
D. Pembahasan dan Analisis Data.....	85
BAB V.....	88
PENUTUP	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89
LAMPIRAN.....	92



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Informan Penelitian.....	51
Tabel 4.1 Daftar Dan Jumlah Pekerjaan Mata Pencaharian Di Gampong Neusu Jaya.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Teori SOR.....	87
Gambar 2. Foto Anak Bermain Gadget.....	77
Gambar 3. Foto Anak-anak Bermain Gadget di Gampong Neusu Jaya	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat keputusan.....	92
Lampiran 2. Surat Penelitian.....	93
Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian.....	94
Lampiran 4. Daftar wawancara.....	95
Lampiran 5. Tabel informan penelitian dan data pekerjaan.....	97
Lampiran 6. Dokumentasi sumber data, Gambar.....	98
Lampiran 7. Dokumentasi.....	99
Lampiran 8. Riwayat Hidup.....	103



ABSTRAK

Nama : Nadifa Rahma Putri

NIM : 200401003

Judul Skripsi : Teknik Komunikasi Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak (Studi Di Gampong Neusu Jaya Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh)

Jur/Fak : Komunikasi Penyiaran Islam/ Dakwah Dan Komunikasi

Skripsi ini berjudul “**Teknik Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Pencegaha Kecanduan Gadget Pada Anak Studi di Gampong Neusu Jaya Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh**”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknik komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak di Gampong Neusu Jaya dan mengidentifikasi berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi orang tua dalam upaya pencegahan keanduan gadget pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif serta menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 15 orang yang terdiri dari 13 ibu dan 2 orang ayah yang memiliki anak usia 6-12 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, adapun hasil penelitian yang didapati adalah dalam pencegahan kecanduan *gadget* pada anak, maka orang tua melakukan teknik komunikasi persuasif. Teknik yang dilakukan adalah dengan cara pendekatan komunikasi antar anak dan orang tua dengan komunikasi yang terbuka, memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget*, memberikan alternatif lain dengan mengajak aktivitas lain, penyampaian pesan terhadap anak mengenai pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan serta komunikasi antara ayah dan ibu. Faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi orang tua dalam upaya pencegahan kecanduan *gadget* pada anak adalah hambatan komunikasi orang tua terhadap anak pecandu *gadget*, konsistensi dalam penerapan aturan, disiplin orang tua, dan awal penggunaan *gadget* oleh anak yang didasari kebutuhan pendidikan dan akhirnya terjadi pergeseran kegunaan *gadget* oleh anak.

Kata Kunci: *Teknik Komunikasi Persuasif, Orang Tua, Gadget, Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Orang tua adalah guru pertama dan utama anak-anak mereka, karena merekalah yang akan memberi mereka pendidikan, yaitu pendidikan non-formal yang diberikan keluarga. Orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam membangun karakter dan moral anak. Untuk melakukan ini, orang tua dapat mengajarkan anak-anak mereka nilai-nilai yang baik dan melindungi mereka dari tindakan yang tidak baik. Dalam surah At-Tahrim ayat 6 Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Yā ayyuhal-lazīna āmanū qū anfusakum wa ahlīkum nāraw waqūduhan-nāsu wal-hijāratu ‘alaihā malā’ikatun gilāzun syidādul lā ya‘šunallāha mā amarahum wa yaf‘alūna mā yu‘marūn

Artinya:”Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.(Q.S.At-Tahrim: 6).¹

¹Qur’an Kemenag, Al-Qur’an QS At-Tahrim: 6

Ibnu Katsir dalam tafsirnya menjelaskan bahwa ayat tersebut mengandung perintah untuk mengajarkan dan mendidik keluarga agar taat kepada Allah. Orang tua harus mencegah mereka dari perbuatan maksiat dan mendorong mereka untuk memperbanyak zikir agar Allah menyelamatkan mereka dari api neraka. Oleh karena itu, orang tua memiliki tanggung jawab memberikan pendidikan agama kepada anak. Di akhirat nanti, orang tua akan dimintai pertanggungjawaban atas anak-anak mereka. Di dalam agama Islam, orang tua merupakan institusi sosial yang paling penting dalam membentuk generasi dan keturunan yang baik. Orang tua memiliki peran penting dalam keluarga untuk membentuk anak yang berakhlak baik dan terhindar dari keburukan.²

Orang tua memiliki pengaruh yang kuat pada pertumbuhan seorang anak, karena orang tua merupakan lingkungan pertama bagi anaknya.³ Orang tua juga memiliki tanggung jawab yang besar dalam hal mengasuh anak-anaknya. Peran ayah dan ibu mengemban tugas pertama membentuk kepribadian anak dan bertanggung jawab untuk menciptakan suasana harmonis antara orang tua dan anak sekaligus berperan untuk upaya pengembangan kepribadian anak. Karakter yang baik pada anak harus dibina sejak dini. Anak pada usia dini merupakan masa yang penting bagi perkembangan kepribadian manusia dengan cara memulai karakter yang baik dari kecil. orang tua harus mampu beradaptasi dan mendampingi tahapan perkembangan anaknya.

²Abdullah Idi, Safaria, *Etika Pendidikan Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), hal. 138.

³Dacholfany Ihsan, Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2018), hal. 175-176.

Anak adalah individu dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, mental, maupun sosial. Mereka memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, dan membutuhkan perhatian kasih sayang serta perlindungan khusus. Karena anak lahir dalam keadaan fitrah, yang berarti suci dan murni, orang tua bertanggung jawab sepenuhnya untuk mendidik anak mereka. Sejak lahir, manusia membawa fitrah atau potensi, yang menentukan kecenderungan mereka untuk menjadi baik atau jahat. Ini tergantung pada bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Dari itu, peran orang tua sangat penting dalam proses pendidikan dan pertumbuhan anak agar fitrah tetap pada ketentuan Allah. Hadits yang diceritakan oleh Abu Hurairah RA mengatakan bahwa setiap bayi dilahirkan dengan fitrah (suci). Kedua orang tuanyalah yang menjadikannya yahudi, majusi, atau nasrani oleh kedua orang tuanya. (Bukhari dan Muslim, HR).

Menurut Pasal 1 dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, yang dimaksud dengan anak merupakan individu yang belum mencapai usia 18 tahun, dan juga anak yang masih di dalam kandungan.⁴ Mereka memiliki hak dan kewajiban yang diatur dalam undang-undang seperti hak untuk hidup, hak mendapatkan pendidikan, dan hak dapat perlindungan dari segala bentuk kekerasan dan diskriminasi. Secara sosiologi anak adalah anggota keluarga yang terikat oleh hubungan darah, perkawinan, atau adopsi. Anak memiliki peran dan tanggung jawab dalam keluarga dan masyarakat, seperti belajar di sekolah, membantu pekerjaan orang tua.

⁴Prints, Darwan, *Hukum Anak Indonesia* : Citra Adiya Bhakti, (Bandung, 2000) hal. 201.

Teknologi terus berkembang dengan pesat dan juga canggih di era globalisasi saat ini. Atas dasar hal itu menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola perilaku dan pola pikiran. Salah satu perkembangan teknologi yang mampu mempengaruhi pola pikir dan perilaku manusia salah satunya adalah *gadget*. Di zaman digital saat ini sudah sangat sering kita lihat, dimana anak-anak rentan terhadap kecanduan *Gadget* yang dipengaruhi dari tuntutan zaman saat ini yang mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* dari anak-anak sampai orang lanjut usia. Secara umum, anak-anak menggunakan *gadget* untuk menonton video, bermain game edukatif, atau permainan petualangan. Menurut survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia, sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki dan menggunakan *gadget* mereka untuk waktu yang cukup lama setiap hari. Dari jumlah tersebut, sebanyak 55% menghabiskan waktu bermain game, baik online maupun offline.⁵Namun, pengenalan *gadget* yang terlalu dini dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif, seperti membuat anak menjadi kecanduan.

Kecanduan *gadget* pada anak bukan hanya dapat mempengaruhi aktivitas harian anak, tetapi juga memiliki dampak yang serius pada aspek kehidupan mereka. *Gadget* memiliki fungsi khusus di setiap perangkatnya. Namun yang membedakan Keunikan *gadget* dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya terletak pada unsur kebaruannya, seperti *gadget* pada hari ini selalu memunculkan sajian teknologi terbaru yang membuat manusia lebih praktis dan hampir semua

⁵Refa Adinda F,Dadan Anugrah, “ Penangan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid – 19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang” Jurnal Proceedings :UIN Sunan Gunung Diati Bandung, (Vol. 1, No. 28, Tahun 2021) hal.151.

orang memilikinya. Meskipun penggunaan gadget pada anak memiliki efek positif, seperti membantu anak-anak meningkatkan kreativitas dan kecerdasan mereka, gadget juga memiliki efek negatif. Banyak anak-anak menjadi kecanduan game, mengalami radiasi mata, atau bahkan kehilangan kewarasan karena bermain game. Dalam kasus ini, seseorang cenderung menggunakan gadget secara berlebihan dan tidak tepat, yang akan menyebabkan mereka bersikap tidak peduli terhadap keluarga dan lingkungan sekitar mereka. Hal ini menyebabkan anak tidak mengekspresikan emosi mereka dengan tepat, yang merupakan bagian dari kecerdasan emosional.

Pada mulanya, kecanduan bermain *gadget* menyebabkan anak-anak lalai dalam kegiatan yang penting seperti belajar mengaji. *Gadget* menyediakan akses yang mudah dan menghibur, menyebabkan anak-anak terlalu terfokus pada permainan dan konten yang disajikan oleh *gadget* daripada melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat secara pendidikan. Selain itu, kecanduan *gadget* juga dapat mengganggu keseimbangan emosional anak. Anak-anak yang terlalu sering terpaku pada layar *gadget* cenderung mengalami gangguan emosi, seperti stres, kecemasan, atau bahkan depresi. Ketidakmampuan untuk mengendalikan waktu yang dihabiskan di depan layar *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka. Kecanduan *gadget* juga berdampak pada interaksi sosial anak-anak. Mereka cenderung lebih memilih berinteraksi dengan layar daripada dengan orang disekitarnya, termasuk teman sebaya dan anggota keluarga. Hal ini dapat mengakibatkan isolasi sosial dan kurangnya keterampilan sosial yang penting untuk perkembangan anak-anak.

Kecanduan anak pada bermain *gadget* juga dapat mempengaruhi pola perilaku anak-anak dalam mengikuti aturan dan kedisiplinan. Mereka cenderung menjadi malas, sulit diatur, dan bahkan bisa melawan orang tua ketika dihadapkan dengan larangan atau pembatasan terhadap penggunaan *gadget*. Mereka merasa bahwa bermain *gadget* adalah kegiatan yang memberikan kenyamanan dan kepuasan yang sulit untuk ditinggalkan. Maka dengan hal itu peran orang tua menjadi sangat penting dalam pencegahan anak kecanduan anak terhadap bermain *gadget*. Kecanduan bermain *gadget* pada anak merupakan masalah yang semakin meresahkan di era digital saat ini. Orang tua perlu memahami resiko yang terkait dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mengontrolnya. Orang tua adalah pendidik pertama bagi anak-anak mereka, karena pendidikan anak-anak dimulai dari orang tua mereka. Maka dari itu bentuk pertama dari pendidikan non formal terdapat dalam keluarga.⁶ Oleh karena itulah peran orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mencegah anak-anak mereka dari terperangkap dalam pola perilaku kecanduan *gadget* yang sangat berpotensi merugikan.

Komunikasi merupakan aspek sentral dalam kehidupan manusia. begitu juga dengan pendidikan yang tidak akan terjadi dengan sendirinya, melainkan merupakan hasil hubungan antar manusia. maka dari itu di dalam proses pendidikan adanya aspek komunikasi yang menjadikannya penting. Sebagai sumber belajar bagi seorang anak orang tua membutuhkan kemampuan komunikasi yang efektif untuk mengemukakan pesan-pesan pendidikan dan

⁶Ayuhan, *konsep pendidikan anak shalih dalam perspektif islam* (Yogyakarta : Deepublish, 2018)hal. 26.

nasehat – nasehat baik secara tepat dan jelas kepada anak-anak mereka. Dengan memperhatikan pola interaksi sesuai dengan usia anak. Komunikasi antara anak dan orang tua bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan intelektual dan kecerdasan spiritual anak. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, komunikasi merupakan kebutuhan setiap orang sebagai bentuk dari interaksi dan bertukar informasi. Komunikasi yang efektif dapat dikatakan saat pesan yang disampaikan memberikan pengaruh pada sikap seseorang.

Menurut Stewart 1. Lubis dalam buku Psikologi Komunikasi yang disusun oleh Jalaluddin Rakhman, komunikasi yang efektif setidaknya dapat menghasilkan lima hal, salah satunya adalah mempengaruhi sikap seseorang.⁷ Komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak dalam kehidupan sehari-hari berfungsi sebagai kontrol sosial yang sangat penting dan bermanfaat bagi anak. Hal ini karena komunikasi dari orang tua adalah cara yang paling sederhana untuk memberikan arahan dan bimbingan mengenai penggunaan *gadget*.

Salah satu strategi yang efektif adalah menggunakan komunikasi persuasif. Komunikasi persuasif adalah upaya untuk mempengaruhi sikap, keyakinan, dan perilaku seseorang melalui argumen yang meyakinkan dan pendekatan yang bijaksana. Komunikasi persuasif adalah jenis komunikasi di mana seorang komunikator mengirimkan rangsangan dengan tujuan

⁷Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 24.

mempengaruhi perilaku orang lain (komunikasikan).⁸Persuasif dapat diartikan sebagai bujukan, ajakan, atau dorongan yang bersifat halus dan fleksibel, yang merupakan proses di mana sebuah pesan dapat menyebabkan perubahan dalam keyakinan, sikap, atau perilaku seseorang.⁹

Maka, dari pengertian di atas Komunikasi persuasif yang penulis maksud adalah cara berkomunikasi yang mengarah pada perubahan sikap dan perilaku anak tanpa menggunakan paksaan atau ancaman. Dengan pendekatan komunikasi persuasif yang tepat, orang tua dapat membantu anak-anak mereka untuk mengembangkan hubungan yang sehat dengan teknologi dan membatasi penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas penting lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi persuasif memiliki prinsip yang sama dengan komunikasi pada umumnya. Bedanya terdapat pada maksud dan tujuan dari komunikatornya. Persuasif sendiri merupakan perubahan sikap akibat paparan informasi dari orang lain karena komunikasi persuasif bertujuan untuk mempengaruhi sikap, bahkan perilaku komunikasikan.¹⁰

Teknik komunikasi persuasif orangtua terhadap anaknya dalam penggunaan Gadget menjadi sangat penting. Karena *Gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunaannya terutama bagi seorang anak, maka orang tua sangat berperan untuk mencegah anak agar mereka tidak terpengaruh pada kecanduan *Gadget*.

⁸M. Nesor, *Studi Ilmu Komunikasi* (Bandar Lampung: Fakultas Dakwah IAIN Raden Intan Lampung, 2009), hal.36.

⁹OnongUcahana Effendy, *Radio Siaran Teori dan Praktek*, (Bandung:Mandar Maju,1990) hal.67.

¹⁰Iswandi Syahputra, *Komunikasi Profetik*, (Bandung : Simbosa Rekatama Media, 2007), hal. 211.

Orang tua memiliki peran untuk mengontrol dalam penggunaan *gadget* pada anak. Karena banyak konten yang dapat dilihat oleh anak yang akan memberikan dampak yang negatif yaitu dengan cara mengurangi durasi penggunaan *gadget* secara bertahap dan tidak bermain *gadget* di depan anak. Penggunaan *gadget* pada anak harus menjadi kontrol penting bagi orangtua. Berbagai usaha dan cara yang telah dilakukan orang tua untuk mencegah kecanduan *gadget* terhadap anak, maka orang tua harus menerapkan manajemen waktu dengan cara membuat perjanjian dengan anaknya tentang penggunaan *gadget*. Perjanjian jadwal ini sangat penting agar anak tidak terlalu berkelanjutan dalam menggunakan *gadget*. Disiplin waktu dalam penggunaan *gadget* menjadi bagian penting dalam pencegahan kecanduan *gadget* terhadap anak.

Orang tua senantiasa acuh terhadap anaknya, bagi semua orang tua baik yang bekerja di kantor, di rumah, maupun sepenuhnya bersama anak, pasti masih banyak orang tua yang tidak sepenuhnya memberikan waktu kepada anaknya. Anak sangat membutuhkan perhatian dari orang tua karena hal tersebut merupakan salah satu hak anak. Dalam hal ini, Orang tua juga harus bisa mengajak anak dalam beraktifitas atau bermain diluar agar tidak terfokus pada *gadget*. Yaitu dengan mengajak anak bermain di taman, berlari dan juga berolahraga. Dan juga bisa melakukan aktivitas di dalam rumah seperti mengajak anak membaca buku, membantu orang tua dalam membuat sesuatu dan mengajak anak berkomunikasi secara terbuka. Hal ini mungkin sederhana tetapi hal ini dapat membuktikan bahwa anak-anak yang sering dibiarkan sendiri lebih cenderung

kecanduan *gadget* daripada anak yang banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isma Nasikhatin Nafiah bahwa orang tua harus mengingatkan kepada anak tentang edukasi sedini mungkin pada anak tentang dampak negatif penggunaan *gadget*. Pengendalian penggunaan *gadget* pada anak dilakukan dengan menetapkan batasan waktu yang disepakati bersama antara anak dan orang tua. Dengan cara ini, anak akan tetap aman dalam menggunakan *gadget*. Orang tua harus bersikap tegas dan disiplin, serta membuat komitmen yang jelas. Selain itu, penting untuk memperbanyak aktivitas bersama anak atau mengajak mereka beraktivitas di luar rumah. Memilih berbagai aktivitas yang menunjang kegiatan anak sehari-hari, baik di lingkungan rumah maupun di luar rumah, juga sangat penting.

Berdasarkan pengamatan penulis Orang tua belum melakukan cukup untuk mencegah anak-anak mereka kecanduan perangkat elektronik. disebabkan oleh kurangnya keterbukaan antara orang tua dan anak, kurangnya perhatian terhadap anak, dan komunikasi yang buruk antara orang tua dan anak. Selain itu, ada orang tua yang marah ketika mereka memberi saran kepada anak-anak mereka, membuat anak-anak merasa tidak disayangi oleh orang tuanya. Orang tua sibuk dengan pekerjaan mereka, sehingga anak-anak memiliki banyak waktu untuk bermain dan menggunakan perangkat elektronik tanpa pengawasan orang tua. Hal ini terutama disebabkan oleh faktor lingkungan, seperti lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Anak Setelah pulang dari sekolah, anak-anak terus

menggunakan perangkat tersebut. Orang tua mengatakan anak mereka menggunakan perangkat ini hampir setiap hari.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dan ketertarikan peneliti terhadap penggunaangadget, maka dari itu penulis tertarik mengangkat penelitian yang berjudul :“**Teknik Komunikasi Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak (Studi Di Gampong Neusu Jaya Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh)**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana teknik komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua di Gampong Neusu Jaya dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak-anak?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi orang tua dalam upaya mencegah kecanduan *gadget* pada anak di Gampong Neusu Jaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana teknik komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua di Gampong Neusu Jaya dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak.

2. Untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat meningkatkan atau menghambat efektivitas komunikasi antar orang tua dan anak dalam upaya mencegah kecanduan *gadget* pada anak di Gampong Neusu Jaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dan referensi yang bermanfaat dalam pengembangan ilmu komunikasi, Khususnya bagi pengembangan penelitian yang berkaitan dengan peran orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* pada anak “Strategi Komunikasi Persuasif”

2. Secara Praktis

- a. Untuk memberikan kontribusi pemikiran dan bahan pertimbangan bagi orang tua maupun pihak gampong terkait dengan pentingnya peran orang tua dalam pencegahan kecanduan bermain *gadget* pada anak.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk orang tua agar memberikan peran terbaik, sehingga anak-anak tidak kecanduan dalam bermain *gadget*. Selain itu, untuk menambah wawasan akan kasus nyata dalam dunia komunikasi.
- c. Sebagai sarana dan media untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan literatur untuk menambah wacana baru bagi dunia akademis.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman para pembaca dalam skripsi in, maka penelitian memberikan definisi-definisi sebagai berikut:

1. Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif merupakan proses komunikasi yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal. Proses ini merupakan fenomena yang menunjukkan perubahan sikap atau perilaku secara berkelanjutan.¹¹ Menurut Ronald L. Applbaum dan Karl W. E. Anatol, persuasi adalah jenis komunikasi manusia yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain agar mengubah keyakinan, nilai, atau sikap mereka. Mereka menjelaskan bahwa komunikasi persuasif terjadi ketika individu atau kelompok, baik secara sengaja maupun tidak sengaja, menyampaikan pesan melalui cara verbal dan nonverbal untuk mendapatkan respons tertentu dari individu atau kelompok lain.

Komunikasi persuasif adalah bentuk komunikasi manusia yang dirancang untuk mempengaruhi orang lain dengan usaha mengubah keyakinan, nilai, atau sikap mereka.¹²

2. Kecanduan

Istilah "kecanduan" telah berkembang seiring berjalannya waktu, sehingga sekarang tidak hanya mengacu pada penggunaan obat-obatan, tetapi juga pada

¹¹Phill Astrid S. Susanto, *Komunikasi Dalam Teori dan Praktek*, (Bandung : Binacipta, 1977), hal.17.

¹²Dedy Jamaluddin Malik, Yosol Irianto (e.d), *Komunikasi Persuasif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1994), hal.v-vi.

aktivitas atau hal-hal tertentu yang dapat menyebabkan ketergantungan fisik atau mental.

Menurut Young (Bintoro, 2015) ada beberapa aspek yang menyebabkan kecanduan Gadget :

- a. Merasa sibuk dengan Gadgetnya.
- b. Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan peningkatan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan.
- c. Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol.
- d. Mengurangi, atau menghentikan penggunaan Gadget namun selalu gagal.
- e. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget, bermain gadget lebih lama daripada yang direncanakan.

3. Gadget

Gadget adalah alat elektronik dengan berbagai fungsi, yang memudahkan manusia dalam melakukan berbagai pekerjaan seperti komunikasi, mencari informasi, hiburan, dan aktivitas lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V, dalam Setia Ningsih, Eka (2019), *gadget* adalah perangkat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. Anggraini (2019) menyatakan bahwa *gadget* adalah teknologi terbaru yang berpengaruh besar bagi kehidupan manusia, dengan ukuran relatif kecil dan penggunaan yang praktis. Selain itu, *gadget* adalah alat yang tidak biasa atau sangat cerdas.

Perbedaan utama antara *gadget* dan teknologi lainnya adalah unsur kebaruannya, ukurannya yang lebih kecil, dan berbagai fitur aplikasi seperti jejaring sosial, hiburan, dan berita (Pertiwi et al., 2018).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, memiliki kesamaan, dan perbedaan dengan penelitian ini. Berikut ini hasil dari penelitian terdahulu yaitu:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Seri Okina, mahasiswa UIN Ar-Raniry dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, berjudul “Strategi Komunikasi Ibu Terhadap Anak Dalam Mencegah Pengaruh Negatif Penggunaan *Smartphone* (Studi Pada Gampong Pango Raya)” bertujuan untuk mengetahui penggunaan *smartphone* oleh anak-anak di Gampong Pango dan strategi komunikasi yang diterapkan ibu dalam mencegah pengaruh negatif penggunaan *smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, serta teknik observasi dan wawancara. Subjek penelitian ini melibatkan 15 ibu yang memiliki anak berusia 8-10 tahun.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa orang di Gampong Pango Raya menggunakan *smartphone* secara luas. Sejak usia TK dan 7-8 tahun, setiap anak sudah mengenal dan menggunakan *smartphone*, terutama untuk tujuan hiburan dan belajar. Anak-anak, di sisi lain, lebih cenderung menggunakan ponsel untuk bermain game dan menonton YouTube. Ibu-ibu dapat membantu anak mereka menghindari dampak negatif *smartphone* dengan berkomunikasi dengan mereka secara pribadi, menawarkan aktivitas positif di luar rumah, membatasi waktu yang dihabiskan untuk

menggunakan *smartphone*, memberikan arahan tentang efek negatif penggunaan *smartphone*, memantau penggunaan, dan memberikan contoh yang baik.¹³

Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif dan perbedaan pada informan, penelitian sebelumnya menggunakan informan ibu sedangkan penelitian ini menggunakan informan ibu dan ayah.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Puguh Syayakti Febrianto dan Sugandi (2023). Berjudul “Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Membimbing Anak Usia Dini Pengguna *Smartphone* di Kecamatan Tanjung Redeb Kabupaten Berau” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi persuasif orang tua dalam memfilter dan membimbing dalam penggunaan *smartphone* dan melindungi anak dari dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone*. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan informan terdiri atas ayah, ibu dan anak usia dini pengguna *smartphone*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua dapat membimbing anak usia dini pengguna *smartphone* dengan memanfaatkan otoritas mereka dan melindungi anak dari dampak buruk *smartphone*. Orang tua memberikan pesan berupa himbauan yang dapat mempengaruhi sikap anak saat menggunakan *smartphone*, sambil menjaga daya tarik mereka sebagai komunikator. Pembicaraan tentang bagaimana menggunakan *smartphone* untuk anak usia dini difokuskan untuk menjaga anak tetap dalam kondisi emosi yang baik, dan penyampaian pesan dilakukan secara berulang melalui komunikasi tatap muka. Perubahan sikap dan penguatan perilaku patuh anak

¹³Seri Okina, *Strategi Komunikasi Ibu Terhadap Anak Dalam Mencegah Pengaruh Negatif Penggunaan Smartphone*, (Studi Pada Gampong Pango Raya). Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2020.

terhadap orang tua adalah efek yang terlihat pada sikap anak setelah menerima pesan dari orang tua.¹⁴Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif, dengan perbedaan penelitian sebelumnya mengkaji tentang bagaimana bimbingan anak usia dini yang dilakukan orang tua dalam penggunaan *gadget*. Sedangkan dalam penelitian yang ditulis peneliti mengkaji bagaimana teknik komunikasi persuasif orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* pada anak.

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Rumengan Christina Eklesia dan ElfieMingkid. Jurnal yang berjudul “Peran komunikasi Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan*Gadget* Pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran komunikasi orang tua dan upaya orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* terhadap anak dengan menggunakan metode penelitian kualitatif landasan teori peran atau *Roletheory*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua harus memberikan pemahaman mengenai penggunaan *gadget* dan memahami peran mereka sebagai pendidik dan pengasuh anak. Rincian hasil penelitian ini meliputi: (1) Orang tua telah menjalankan perannya dalam mendidik anak tentang penggunaan *gadget*, dengan memberikan pengertian dan edukasi mengenai cara penggunaan yang baik serta menjelaskan dampak positif dan negatifnya. (2) Orang tua telah melindungi anak dalam penggunaan *gadget* dengan mengalihkan perhatian mereka ke alternatif permainan lain yang tidak berhubungan dengan elektronik, seperti mainan mobil-mobilan atau buku gambar,

¹⁴Puguh Syayekti Febrianto, Sugandi, “Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Membimbing Anak Usia Dini Pengguna Smartphone Di Kecamatan Tanjung Redep Kabupaten Berau”, eJournal Ilmu Komunikasi, (online) VOL.11, No.2, (2023), ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id.Diakses 12 Juni 2024.

dan membatasi aplikasi yang dapat menyebabkan ketergantungan. (3) Orang tua telah mengatur penggunaan *gadget* dengan menetapkan batasan waktu kapan dan berapa lama *gadget* boleh digunakan. (4) Dampak negatif dari penggunaan *gadget* termasuk gangguan kesehatan seperti masalah penglihatan dan kinerja otak, perubahan perilaku anak menjadi lebih sensitif, menyendiri, dan kurang interaksi sosial. (5) Dampak positif dari penggunaan *gadget* meliputi peningkatan wawasan, kreativitas, dan bantuan dalam penyelesaian tugas sekolah.¹⁵ Setelah penelunis melakukan kajian terhadap jurnal penelitian ini, maka ditemukan beberapa perbedaan dengan yang penulis lakukan. Perbedaan yang pertama ialah objek penelitian ini pada peran komunikasi sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah teknik komunikasi orang tua. Lokasi yang diambil juga berbeda. Persamaan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Marianna Siagian, Mailin, Erwan Efendi berjudul “Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu Gadget di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan” pada tahun 2021, Penelitian ini dilakukan pada masalah Komunikasi interpersonal orang tua tunggal pada anak remaja pecandu gadget. Dimana anak-anak remaja sibuk seharian bermain gadget tanpa melakukan aktifitas apapun selama seharian dampak dari ini tentu anak-anak remaja akan merasakannya kelak baik dampak fisik dan psikis. Anak menjadi pecandu karena orangtua kurang mengawasi kegiatan anak bermain gadget. Maka dari itu sangat dibutuhkan peran komunikasi

¹⁵Tri Susanti, Dewi Ulandari, Dkk “Peran komunikasi orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini di kelurahan karombasan utara.” (Acta Diurna Komunikasi 2.3) 2020.

orangtua dalam mencegah anak pecandu gadget. Strategi komunikasi yang di buat pada penelitian ini strategi komunikasi interpersonal dengan metode persuasif. Penelitian ini menggunakan metode lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara dan observasi dan dokumentasi kemudian dilakukan analisis mendalam.

Hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa komunikasi interpersonal orangtua tunggal dengan strategi persuasif dilakukan orang tua tunggal pada anak remaja dengan cara verbal dan non verbal yakni melalui perbuatan, perkataan, keteladanan dan reward Sehingga sulit bagi orangtua untuk menyelesaikan masalah ini. Situasi dan kondisi masa pendemicorona ini menjadi hambatan pada komunikasi orangtua ke anak remaja untuk menanggulangi kecanduan gadget. Hambatan lainnya adalah hambatan dari orangtua yaitu kurangnya pemahaman orangtua membina anaknya di rumah dan waktu belajar, kurangnya pengawasan orangtua terhadap anaknya saat bermain gadget dan kesibukan orangtua dalam keseharian saat mencari nafkah diluar rumah. Setelah penelunis melakukan kajian terhadap penelitian ini, maka ditemukan beberapa perbedaan denga yang penulis lakukan. Perbedaan yang pertama ialah objek peneletian ini pada peran komunikasi interpersonal sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah teknik komunikasi persuasiforang tua. Lokasi yang diambil juga berbeda. Persamaan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

Kelima, Skripsi penelitian oleh Isma Nasikhstin Nafiah berjudul "Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan *Gadget* Anak Usia Dini: Studi Kasus

Peserta Didik di RA TahsinulAkhlqaTedunan Demak Tahun 2021" bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian ini meliputi: (a) Peran orang tua dalam berinteraksi dengan anak, di mana orang tua mengingatkan anak tentang tugasnya sebagai pelajar dan memberikan edukasi dini tentang bahaya negatif penggunaan *gadget*. (b) Pengendalian penggunaan *gadget* pada anak, di mana orang tua memberikan batasan waktu yang telah disepakati sebelumnya. (c) Orang tua harus bersikap tegas dan disiplin, membuat komitmen dengan anak untuk mengurangi pemakaian *gadget*, dan bertindak tegas saat waktu penggunaan *gadget* habis dengan mengambil *gadget* dari anak. (d) Memperbanyak aktivitas anak atau mengajak anak bermain di luar, di mana orang tua menyediakan dan mengajak anak beraktivitas di dalam maupun di luar rumah, seperti bermain dan kegiatan lainnya.¹⁶

Setelah penulis melakukan kajian terhadap penelitian ini, maka ditemukan beberapa perbedaan dengan yang penulis lakukan. Perbedaan yang pertama ialah objek penelitian ini pada peran komunikasi sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah teknik komunikasi orang tua. Lokasi yang diambil juga berbeda. Persamaan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif tetapi penelitian ini menggunakan studi kasus sedangkan penelitian yang dilakukan penulis tidak menggunakan studi kasus.

¹⁶Isma Nasikhstin Nafiah, *Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Anak Usia Dini: Studi Kasus Peserta Didik di RA TahsinulAkhlqaTedunan Demak Tahun 2021*. Skripsi, UIN Walisongo, 2021.

B. Teknik Komunikasi

1. Pengertian Teknik

Teknik adalah metode sistematis untuk mengajarkan sesuatu. Teknik juga dapat diartikan sebagai strategi, taktik, atau inovasi yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu secara langsung.¹⁷ Teknik mencakup pengetahuan dan keterampilan dalam membuat sesuatu, serta penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan masalah manusia secara sistematis, logis, ilmiah, dan kreatif. Teknik adalah metode atau cara sistematis yang digunakan untuk mengajarkan, menyelesaikan, atau menyempurnakan sesuatu. Teknik mencakup pengetahuan dan keterampilan dalam membuat atau melakukan sesuatu, serta penerapan ilmu dan teknologi untuk mengatasi masalah secara sistematis, logis, ilmiah, dan kreatif. Teknik juga melibatkan strategi, taktik, atau inovasi yang bertujuan untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu.

2. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah sebuah proses penyampaian sebuah pesan atau simbol-simbol dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan tertentu. Di dalam berkomunikasi terdapat suatu proses yang mengandung arti yang tergantung pada pemahaman dan persepsi komunikan. Oleh karena itu komunikasi yang efektif dapat dilihat dari pemahaman dari komunikan mengenai apa yang disampaikan oleh komunikator. Komunikasi merupakan kegiatan dimana seseorang menyampaikan

¹⁷Iskandarwassid, Dadang Sunendar, *Strategis Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011), hlm. 66

pesan melalui media tertentu kepada orang lain dan sesudah menerima pesan kemudian memberikan tanggapan kepada pengirim pesan atau komunikator.¹⁸

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi adalah sebuah ide atau rancangan yang disusun agar proses penyampaian pesan kepada komunikan dapat terorganisir dan bisa langsung memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator dan komunikan memberikan respon.

Ilmu komunikasi adalah studi yang mempelajari bagaimana manusia berkomunikasi satu sama lain, baik secara verbal maupun non-verbal. Ini mencakup berbagai aspek seperti pesan, media, konteks sosial, budaya, dan teknologi yang mempengaruhi cara kita berkomunikasi. Ilmu komunikasi sering kali digunakan untuk memahami dan meningkatkan interaksi sosial, persuasi, penyebaran informasi, dan hubungan antarindividu serta kelompok.

Dalam konteks agama, terutama dalam Islam, terdapat banyak ayat dalam Al-Qur'an yang menyinggung pentingnya komunikasi yang baik, etika dalam berbicara, serta pentingnya menjaga hubungan antar sesama manusia melalui komunikasi. Di dalam Al-Qur'an terdapat 6 term komunikasi dengan terminologi qaulan, yaitu qaulansadidan (perkataan yang benar), qaulanma'rufan (perkataan yang baik), qaulankariman (perkataan yang mulia), qaulanlayyinan (perkataan yang lembut).

a. Qaulan sadidan (perkataan yang benar)

Kata sadidan, terdiri dari huruf sin, dan dal yang menurut ibnfaris, menunjukkan pada makna meruntuhkan sesuatu kemudian memperbaikinya. Yang berarti istiqomah

¹⁸Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar...*, hlm.15

atau konsisten. Kata ini juga digunakaan untuk menunjuk kepada sasaran. Surat an-Nisa' ayat 9

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۙ

Walyakhsyal-lazīna lau tarakū min khalfihim zurriyyatan di'āfan khāfū 'alahim, falyattaqullāha walyaqūlu qaulan sadīdā(n).

Artinya : *“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”.* (Q.S An-Nisa': 9)¹⁹

b. Qaulan Ma'rufan (perkataan yang baik)

Qaulan ma'rufan merupakan salah satu tuntutan al-Qur'an untuk senantiasa memberikan perkataan yang terbaik dan layak untuk diucapkan kepada orang lain. Perkataan terbaik ini yang memiliki nilai-nilai etika dan menenangkan bagi siapapun yang mendengarkannya. Kata *qaul* secara harfiah berarti perkataan atau komunikasi sedangkan ma'rufan berarti dari sisi kontenporer. Kata ma'ruf bermakna yang dikenal atau yang diketahui. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari qaulan ma'rufan adalah perkataan yang dikenali lawan bicara atau bisa dikenali dengan sesuai dengan akal dan syara.²⁰ Kata ma'ruf terdapat dalam Al-Qur'an surah An-Nisa ayat 5.

¹⁹Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Q.S An-Nisa': 9

²⁰ Kadar M. Yusuf. *Tafsir Tarbawi: Pesan-pesan Al-Quran Tentang Pendidikan*, (Jakarta: HAMZAH,2015), hal. 169

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا وَارْزُقُوهُمْ فِيهَا وَاكْسُوهُمْ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا ۝

lā tu'tus-sufahā'a amwālakumul-latī ja'alallāhu lakum qiyāmaw warzuqūhum fihā waksūhum wa qūlū lahum qaulam ma'rūfā(n).

Artinya:”Dan janganlah kamu serahkan kepada orang yang belum empurna akal nya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaan) kamu yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. Berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik”(Q.S An-Nisa’:5).²¹

Pesan pada ayat ini menekankan bahwa komunikasi yang bai dan mudah dimengerti merupakan pilihan yang mutlak untuk digunakan ketika berkomunikasi dengan orang yang membutuhkan atau mengharapkan sesuatu dari kita sendiri.

c. Qaulan Balinghan (perkataan yang mudah dimengerti)

Qaulan balighan merupakan perkataan yang teetap sasaran dan mudah dimengerti serta berbekas dijiwa. Prinsip qaulanbaligha dapat tercapai apabila orang tua mampu menyampaikan ucapan yang mengunggah jiwa anaknya. QS. An-nisa ayat 63.

أُولَئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا ٦٣

Ulā'ikal-lazīna ya'lamullāhu mā fī qulūbihim fa a'riḍ 'anhum wa 'iḏhum wa qul lahum fī anfusihim qaulam balīgā(n).

Artinya : “Mereka itulah orang-orang yang Allah ketahui apa yang ada di dalam hatinya. Oleh karena itu, berpalinglah dari mereka, nasihatilah mereka, dan katakanlah kepada mereka perkataan yang membekas pada jiwanya” (Q.S An-Nisa’:63).²²

²¹Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Q.S An-Nisa': 5

²²Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Q.S An-Nisa': 63

d. Qaulan kariman (perkataan yang mulia)

Kata karim, secara terminologi berasal dari kata *karama* yang berarti mulia. Qaulan kariman yang artinya perkataan atau ucapan yang mulia, dibarengi dengan rasa hormat dan menagungkan, enak didengar, lemahlembut, dan bertatakrama. Dalam Al-Qur'an ditemukan dalam surah Al-Isra' ayat 23.

﴿وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرَهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ۚ ۲۳﴾

Wa qaḍā rabbuka allā ta'budū illā iyyāhu wa bil-wālidaini ihsānā(n), immā yabluganna 'indakal-kibara aḥaduhumā au kilāhumā falā taqul lahumā uffiw wa lā tanhar humā wa qul lahumā qaulan karīmā(n).

Artinya :”Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, serta ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik”(Q.S Al-Isra':23).²³

Ayat di atas erat kaitanya dengan etika dalam berkomunikasi dengan kedua orang tua. Berkata dengan lemah dan lembut dengan orang tua merupakan sebuah perintah dari Allah.

e. Qaulan layyinan (perkataan yang lembut)

²³Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Q.S Al-Isra; : 23

Kata Layyin dalam bahasa berarti lembut, lunak., ataupun halus.²⁴Qaulan layyinan berarti pembicaraan yang lemah lembut agar lebih dapat menyentuh hati dan menariknya untuk menerima apa yang disampaikan. QS. Thaha ayat 44.

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ ٤٤

Fa qūlā lahū qaulal layyinal la‘allahū yatazakkaru au yakhsyā.

Artinya :”Berbicaralah kamu berdua kepadanya (Fir‘aun) dengan perkataan yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut”(Q.S Thaha : 44).²⁵

f. Qaulan Maysuran (Perkataan yang ringan)

Kata *maisura* berasal dari kata *yasara*, yang berarti mudah, kata *maisur* sendiri merupakan bentuk isim Maf‘ul dari kata *yasara* yang berarti dimudahkan.²⁶ Qaulan maisura bermakna perkataan yang mudah dipahami oleh lawan bicara. Ayat ini menjelaskan bagaimana semestinya Nabi Muhammad berkomunikasi kepada orang miskin, kaum kerabat, dan orang-orang dalam perjalanan ketika tidak ada yang dapat diberikan kepada mereka dapat adalah perkataan yang santun, lembut serta mudah untuk dipahami. Term tersebut dapat dilihat pada ayat berikut: QS. Al-Isra’ ayat 28.

وَأِمَّا تُعْرِضَنَّ عَنْهُمْ أَبْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ تَرْجُوهَا فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا ٢٨

²⁴Ristek Muslim, Abd al-Ghany Abu al-Azmi, *Mu‘jam Al-Ghany*, Kamus Arab Digital.

²⁵Qur’an Kemenag, Al-Qur’an Q.S Thaha : 44

²⁶Ristek Muslim, *Mu‘jam Al-Ghany*. (Digital Dictionary)

Wa immā tu'riḍanna 'anhumubtigā'a raḥmatim mir rabbika tarjūhā faqul lahum qaulam maisūrā(n).

Artinya : *Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang kamu harapkan, maka katakanlah kepada mereka ucapan yang lemah lembut .(QS. Al-Isra' ayat 28).*²⁷

g. Teknik Komunikasi

Teknik komunikasi adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada komunikannya.²⁸ Teknik ini membantu komunikator untuk menyusun pesan mereka dengan jelas, ringkas dan menarik sesuai dengan situasi yang ada. Teknik dalam komunikasi adalah keterampilan yang digunakan untuk menerapkan komunikasi yang mencapai tujuannya. Keterampilan ini dapat dipelajari dan dilatih, dan dapat membantu komunikator untuk menjadi lebih efektif dalam menyampaikan pesan mereka.

Teknik komunikasi merupakan alat yang penting untuk membantu manusia dalam berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Dengan mempelajari dan menerapkan teknik komunikasi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi, membangun hubungan yang lebih baik dan mencapai tujuan.

C. Komunikasi Persuasif

1. Pengertian Komunikasi Persuasif

²⁷Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Al-Isra' ayat 28.

²⁸deddy M. Djamhuri, Evi Kurniawati, "Komunikasi Interpersonal " (Jakarta : Kencana Preda Media, 2016), hlm.

Sebagai makhluk sosial,berkomunikasimerupakan hal yang sangat penting bagi manusia, karena manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain. komunikasi adalah proses saling mempengaruhi dalam hidupnya. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan antara dua orang atau lebih dengan menggunakan sarana tertentu yang bertujuan untuk saling mempengaruhi.

Kata istilah latin dari persuasif yang berarti membujuk, mengajak, atau merayu. Komunikasi persuasif sendiri terdiri dari dua kata yaitu komunikasi dan persuasif. Dalam bahasa Inggris, komunikasi disebut *communication*, yang berasal dari kata Latin *comunicatio* dan *comunis*, yang berarti semakna.²⁹ Persuasif, di sisi lain, berasal dari kata Latin *persuasio*, yang berarti mendorong, keyakinan, dan kepercayaan. Untuk meyakinkan seseorang untuk melakukan atau mempercayai sesuatu, persuasi adalah tindakan atau perilaku untuk membujuk atau mencari faktor kekuatan untuk memberikan argumen, imbauan, atau bukti yang kuat.³⁰ Komunikasi persuasif adalah kegiatan penyampaian informasi atau masalah kepada pihak lain dengan cara membujuk, dengan tujuan mempengaruhi sikap dan emosi mereka.³¹

2. Elemen Komunikasi Persuasif

Menurut K. Anderson, komunikasi persuasif adalah jenis komunikasi yang bertujuan mengubah sikap, keyakinan, atau perilaku individu atau kelompok melalui pengiriman beberapa pesan. Tujuan dari komunikasi persuasif adalah untuk mencapai perubahan perilaku, keyakinan, dan sikap yang tampak seolah-olah terjadi karena keinginan individu

²⁹Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.9

³⁰Bambang Saiful Maarif, *Komunikasi Dakwah* (Bandung : RwmajaRosdakarya, 2010)

³¹Soleh Soemirat dan Asep Suryana, *Komunikasi Persuasif*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hal. 25

atau kelompok tersebut sendiri, bukan karena dorongan dari komunikator.³²Pembicaraan persuasif memperkuat, menunjukkan, dan memberikan informasi kepada khalayak. Meskipun demikian, tujuan utamanya adalah untuk menguatkan atau mengubah sikap dan perilaku. Oleh karena itu, fakta, pendapat, dan himbauan motivasional harus diperkuat dengan tujuan persuasif. Persuasif memerlukan kredibilitas, motivasi, penalaran, dan bukti.³³

Komunikasi persuasif memanfaatkan informasi mengenai kondisi psikologis dan sosiokultural komunikan untuk memengaruhi mereka dan mencapai pesan yang diinginkan. Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk membuat komunikasi kita persuasif atau mempengaruhi orang lain, yaitu:

- a. Komunikator, Agar komunikasi persuasif, komunikator harus memiliki kredibilitas yang tinggi. Dengan kata lain, komunikator dengan kredibilitas yang tinggi memiliki pengetahuan yang luas, terutama tentang apa yang mereka sampaikan.
- b. Pesan, merupakan isi atau maksud yang akan disampaikan oleh komunikator pada komunikan dengan tujuan agar komunikan melakukan hal-hal yang telah disampaikan di dalam pesan tersebut.
- c. Saluran, media, atau sarana adalah upaya untuk menyampaikan pesan kepada komunikan. Untuk komunikasi yang persuasif, saluran atau media yang digunakan harus tepat. Kelompok sasaran harus

³²Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.79

³³Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia* (Jakarta : Karisma Publishing Group, 2011) hlm.449.

dipertimbangkan untuk saluran berdasarkan budaya, bahasa, usia, kebiasaan, dan tingkat pendidikan mereka.

- d. Penerima juga disebut dengan komunikan, adalah individu yang menerima pesan dari komunikator. Sasaran komunikan juga harus diperhatikan. Penciptaan pesan yang efektif bergantung pada demografi kelompok sasaran, termasuk budaya, usia, bahasa, tingkat pendidikan, kebiasaan, dan faktor lainnya.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, komunikasi persuasif memiliki elemen yang serupa dengan komunikasi umum yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, komunikasi persuasif menggunakan tiga alat utama: sikap, kepercayaan, dan perilaku. Tujuan dari penggunaan alat-alat ini adalah untuk mempengaruhi kepercayaan, sikap, dan perilaku komunikan oleh komunikator.

3. Teknik Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif merupakan perilaku komunikasi yang bertujuan untuk mengubah sikap, keyakinan, atau perilaku individu atau kelompok lain melalui transmisi beberapa pesan. Yang diharapkan dalam komunikasi persuasif adalah perubahan yang lebih kuat dalam perilaku, keyakinan, dan sikap, seolah-olah perubahan tersebut dilakukan bukan karena keinginan komunikator, tetapi karena keinginan komunikator sendiri.³⁵ Persuasif memperkuat, menunjukkan, dan memberikan informasi. Meskipun demikian, tujuan utamanya adalah untuk

³⁴Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar...*, hlm.80

³⁵Ezi Hendri, *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategis*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal.267.

menguatkan atau mengubah sikap dan perilaku, sehingga fakta, pendapat, dan himbuan motivasional yang digunakan harus bersifat persuasif. Persuasi membutuhkan penalaran dan bukti, kredibilitas, dan motivasi.³⁶

Secara sederhana, teknik komunikasi persuasif adalah upaya komunikator untuk membuat komunikan bersedia menerima apa yang dia katakan. Menurut Effendy (2004), metode yang melibatkan kontak pribadi memungkinkan komunikator untuk mengetahui, memahami, dan menguasai empat aspek berikut: (a) frame referensi komunikan secara menyeluruh, (b) kondisi fisik dan mental komunikan secara menyeluruh, (c) lingkungan tempat komunikasi berlangsung, dan (d) tanggapan komunikan secara langsung. Mengembangkan keterampilan dan kemampuan dasar komunikasi akan memudahkan komunikasi. Hasil studi para ahli bahwa, strategi persuasif memerlukan teknik yang dapat dioperasionalkan. William S. Howell dalam Soemirat (2004), memaparkan sepuluh teknik komunikasi persuasif.

a. The yes-responsetechnique

Teknik persuasi ini bertujuan untuk mengarahkan sasaran persuasi (persuadee) pada pembentukan suatu pendapat, sikap atau bahkan perilaku tertentu dengan cara mengemukakan pertanyaan-pertanyaan dan atau pertanyaan-pertanyaan yang saling berhubungan.

³⁶Ibid

b. Putting it up to you

Dalam hal ini, *persuadee* berusaha untuk menjalin hubungan secara psikologis dengan sasaran (*persuader*). Cara yang dilakukan yakni dengan berulang kali menanyakan kejelasan, kesetujuan, ketidaksetujuan, pendapat, penilaian, dan lain-lain dari topik yang dibicarakan. Dengan cara ini, *persuader* akan memahami kearah mana keinginan dari *persuader* serta perbaikan komunikasi yang bagaimana perlu dilakukan.

c. Simulated disinterest

Tekni ini, berupaya untuk menekan perasaan cemas dan sikap memaksa sasaran untuk mengikuti keinginannya.

d. Transfer

Yang dimaksud dengan transfer adalah atmosphere atau lingkungan yang terasa berpengaruh pada hasil persuasi yang dilakukan.

e. Bandwagon technique

Bertujuan untuk membujuk sasaran dengan mengemukakan bahwa setiap orang sebagaimana kita menyetujui suatu gagasan atau mengerjakan hal tersebut untuk membeli produk yang ditawarkan. *Persuader* berupaya meyakinkan *persuadee* sedemikian rupa sehingga mereka merasa yakin atas hal itu karena orang lain pun melakukan kegiatan itu.

f. Say it with flowers

Teknik ini dilakukan dengan mengambil hati persuadee dengan memuji kelebihan, kecakapan, kemampuan, dan kepandaian mereka tanpa nada berlebihan. Pengakuan atas prestasi seseorang disertai pujian halus condong memudahkan mengambil hatinya sehingga tertarik dengan persuasi kita.

g. Don't ask if, aks which

Teknik ini dilakukan dengan cara memberikan berbagai macam penawaran kepada sasaran yang terdiri dari banyak pilihan tentang sesuatu, dan sesuatu yang lain.

h. The swap technique

Teknik ini dilakukan dengan caraa barter baik yang berkaitan dengan barter barang maupun informasi.

i. Reassueance

Setelah memberikan persuasi tentang sesutu kepada sasaran, jangan biarkan hubungan yang telah terjalin putus begitu saja. Usahakan menghubungi mereka kembali baik melalui telepon, SMS, chat, bahkan kalau mungkin langsung menghubungi rumah atau tempat kerja mereka. Harapannya mereka menjadi tentram dan merasa yakin atas keputusannya, yakni menerima atau mengadopsi pesan tersebut.

j. Technique of irritation

Teknik ini adalah dengan cara membujuk sasaran agar membeli produk dan membuat keputusan. Jika gagal, teknik ini cukup membahayakan, sebab persuader bisa disebut tykang paksa. Jika dilakukan dengan halus, maka maksud tidak tercium oleh sasaran, hal itu akan membawa respons sebagaimana yang telah diinginkan.

k. Don'taskif, askwhich

Persuasi berupaya menghindari penolakan dan sasaran. Walaupun teknik ini dapat dimanipulasi, dia punya nilai tindakan memaksa manakala pembeli (pemilih) bersikap leras kepala dan berusaha menghindari membuat keputusan. Teknik ini dapat dipraktikkan saat menagih hutang.

l. Answering a question with question

Teknik “menjawab pertanyaan dengan pertanyaan” digunakan untuk menghindari perdebatan dan memperoleh dukungan. Teknik ini dapat dilakukan bila sasaran bertanya sembarangan dan kita punya waktu untuk berpikir. Caranya yaitu dengan mengulang kembali pertanyaan mereka atau mendalami dan memahami akibat dari jawaban kita.

4. Unsur-unsur Komunikasi Persuasif

a) Sumber (*source/persuader*)

Seringkali, sumber juga disebut sebagai pengirim (sender), penyandi (encoder), komunikator (communicator), pembicara (speaker), atau pencipta. Dalam komunikasi persuasif, "persuader" adalah seseorang atau sekelompok orang yang

menyampaikan pesan dengan tujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku orang lain, baik melalui cara verbal maupun nonverbal.³⁷

Fungsi komunikator adalah menyediakan informasi, menyaring dan mengevaluasi informasi yang tersedia, dan mengolah informasi ini sehingga kelompok penerima dapat memahaminya. Dan selain itu seorang komunikator dapat mempengaruhi komunikan untuk upaya mengubah sikap sesuai dengan pesan yang disampaikan sehingga orang lain mengikutinya atau mengubah sikapnya.³⁸

b) Pesan (*message*)

Informasi yang diperoleh antara sumber dan penerima disebut pesan. Dua bentuk dasar pesan adalah verbal dan nonverbal. Pesan verbal berasal dari pemahaman sumber ke dalam bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Pesan nonverbal termasuk sinyal, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah serta simbol lainnya. Komunikasi persuasif dapat dilakukan dengan melihat tujuan pesan, yaitu menarik perhatian, meyakinkan, menyentuh, atau menggerakkan.

c) Komunikan (*persuadee*)

Komunikasi (*persuadee*) adalah seseorang atau kelompok orang yang tujuannya adalah menyampaikan atau menyampaikan pesan oleh orang yang berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal. Menurut Mar'at (192), meskipun penerima pesan telah menerima pesan dari komunikator, sikapnya tetap tidak berubah. Faktor kepribadian dan pengalaman masa lalu penerima dapat memengaruhi kepercayaan

³⁷Soleh soemirat, Komunikasi persuasi (Jakarta : UT, 1999), hal.228

³⁸Ibid

mereka terhadap pesan, keinginan mereka untuk mengubah pendapat mereka, dan bagaimana mereka melihat diri mereka sendiri.

D. Orang Tua

1. Pengertian Orang Tua

Anak-anak mendapat pendidikan pertama dan utama dari orang tua mereka. Oleh karena itu, pendidikan non-formal awalnya berasal dari keluarga.³⁹ Orang tua secara etimologi memiliki beberapa istilah yaitu ; (a) orang yang sudah tua (b) ibu dan bapak (c) orang tua-tua; orang yang dianggap tua (pandai, cerdas).⁴⁰

Maka, dari pengertian orang tua, ayah dan ibu adalah orang yang paling penting untuk mendidik dan mengawasi anaknya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "orang tua" berarti ayah dan ibu kandung. Orang tua atau orang yang lebih tua disebut orang tua.

Berdasarkan penjelasan di atas maka pengertian orang tua adalah mereka yang suka rela dan tidak terpaksa merawat, melindungi, membimbing dan juga membiayai atau bertanggung jawab mendidik dengan memberikan pendidikan bagi anaknya.

2. Peran Orang Tua

SoerjonoSoekanto (2002:242) mengatakan bahwa pengertian peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), yang berarti bahwa seseorang menjalankan suatu peranan jika ia melakukan hak dan kewajibannya sesuai dengannya. Dalam Kamus

³⁹Ayuhan, *Konsep Pendidikan Anak Salih Dalam Perspektif Islam* (Yogyakarta ; Deepublish, 2018), hlm. 26.

⁴⁰Khoiriyah, Umi Aminatul, Syifa Hamama, and S. I. Kom. *Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN ArjowinangunBuluspesantren*. Diss. Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen, 2021.hal.9.

Besar Indonesia(KBBI), Peran merupakan sandiwara atau film, tukang lawak, perangkat tingkah yang dapat diharapkandimiliki oleh orang yang berkedudukan di peserta didik.Peran orang tua sangatlah penting karena peran orang tua memberikan kasih sayang dan perhatian kepada anaknya.

Dalam hal mendidik anak, menasehati, membimbing dan mengingatkan kesalahan dan memberikan pemahaman-pemahaman kepada anak merupakan peran orang tua. Orang tua dan anak juga dapat menggunakan komunikasi sebagai indikatorkepercayaan dan kejujuran dengan memperhatikan nada emosi yang muncul selama interaksi di antara anggota keluarga.⁴¹

Dalam agama Islam, orang tua dianggap sebagai institusi sosial yang paling penting dalam membentuk generasi dan keturunan yang baik. Selanjutnya, orang tua dalam keluarga memiliki peran strategis dalam membentuk anak menjadi pribadi yang baik dan melakukan hal yang bermanfaat dan menjauhkan anak dari keburukan dan hal tersebut menjadi sebuah kewajiban orang tua untuk menjaga anak-anaknya.

a. Peran Ayah

Peran seorang ayah dalam pembinaan anak dalam keluarga ayah memiliki peran yang sangat penting karena ayah menjadi figur pemimpin dan melindungi anak dan keluarganya. Seorang ayah perlu menyeimbangi peran-peranya dalam keluarga dan pekerjaan. Dengan cara meluangkan waktu yang berkualitas bersama keluarga dan pekerjaan. Adapun beberapa peran ayah dalam keluarga sebagai berikut:

⁴¹Sri Lestari, *Psikologi keluarga* (Jakarta: 2016), hlm. 61.

a) Sebagai Pencari Nafkah

Sebagai seorang ayah, biasanya bertanggung jawab untuk mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan juga biaya pendidikan anak . Yaitu dengan bekerja diluar rumah atau dengan menjalankan usaha.

b) Sebagai Pelindung dan Pembimbing

Ayah adalah pelindung dan pembimbing bagi anak-anaknya. Seorang ayah harus mampu memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak-anaknya,serta membantu mereka untuk tumbuh dan berkembang menjadi individu yang mandiri dan dapat bertanggung jawab.

c) Sebagai Figur Teladan

Ayah adalah figur teladan bagi anak-anaknya, terutama bagi seorang anak laki-laki. Seorang ayah harus menunjukkan bagaimana menjadi seorang pria yang baik, bertanggung jawab dan penuh kasih sayang. Ayah harus menjadi figur teladan karena pendidikan yang pertama bagi anak adalah yang ada di dalam rumah dan anak senantiasa untuk mencontoh orang tuanya dan apa yang anak lihat didalam rumahnya.

d) Sebagai Partner Dalam Pengasuhan Anak

Seorang ayah juga harus terlibat dalam pengasuhan anak. Dan tidak semata-mata menyerahkan tanggung jawab tersebut secara keseluruhan kepada istri mereka. Seorang ayah harus berperan dalam mendidik dan pengasuhan anak dalam urusan belajar, sholat dan penggunaan gadget dan

membuat aturan di rumah untuk anaknya dan hal tersebut sangat membantu peran ibu.

b. Peran Ibu

Peran seorang ibu terhadap anaknya sangatlah penting dalam membentuk perkembangan fisik, emosional, dan sosial anak. Ibu adalah sosok yang memberikan kasih sayang dan perhatian yang tak akan tergantikan. Ibu mempunyai peran sebagai guru pertama bagi anaknya dengan mengajarkan nilai-nilai agama, moral, etika dan perilaku yang baik. Adapun beberapa peran ibu sebagai berikut :

a) Sebagai Pengasuh Utama

Seperti yang sudah kita ketahui bahwa ibu berperan dan bertanggung jawab dalam mengasuh anaknya. Yaitu dengan memberikan makan yang baik untuk anak, memandikannya dan bermain dengan anak.

b) Sebagai Pendidik

Ibu adalah madrasah pertama bagi anak-anaknya dimana ia berperan sebagai pendidik. Mereka mengajarkan kepada anaknya tentang nilai-nilai moral, nilai agama dan nilai sosial yang nantinya akan berpengaruh terhadap perkembangan anak dan membentuk karakter yang akan anak bawa sampai anak dewasa. Dan peran pendidikan ini tidak terlepas dari perannya suami atau ayah.

c) Sebagai Pemberi Kasih Sayang

Ibu memberi kasih sayang terhadap anak-anaknya. Mereka memberikan rasa cinta, perhatian, dan dukungan terhadap anak-anak mereka. Dan ketika anak-anak merasakan kasih sayang dari ibu anak akan patuh dan mendengarkan perkataan atau nasehat dari ibu mereka.

E. Gadget

1. Pengertian Gadget

Dalam bahasa Inggris, "*gadget*" merujuk pada alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. Secara umum, "*gadget*" dianggap sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi spesifik, seperti komputer, ponsel, game, dan sebagainya. *Gadget* adalah perangkat yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan manusia.⁴²*Gadget* adalah perangkat elektronik dengan berbagai fungsi dan kegunaan. *Gadget* telah menjadi bagian integral dari kehidupan dan gaya hidup manusia. Berbagai jenis gadget meliputi telepon seluler, *smartphone*, desktop PC (komputer), tablet, serta laptop/netbook PC.

Gadget memberikan banyak manfaat, termasuk kemampuan untuk menelepon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, bermain game, mengakses internet, mengolah data, dan berbagai kegunaan lainnya.

Menurut Widiawati, gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus, seperti *smartphone* yang meliputi iPhone dan Blackberry, serta notebook,

⁴²Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm.106.

yang merupakan gabungan antara komputer portabel seperti notebook dan akses internet.⁴³

2. Macam – Macam Gadget

1. *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan di Amerika Serikat pada tahun 1992 oleh sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. *Smartphone* pertama ini dilengkapi dengan fasilitas seperti kalender, buku telepon, jam dunia, catatan, dan email dan permainan, *Smartphone* saat itu belum secanggih sekarang. Dan hal yang harus diketahui bahwa *Smartphone* buatan IBM ini tidak memiliki tombol, melainkan menggunakan teknologi layar sentuh, meskipun masih memerlukan tongkat *stylus* untuk beroperasi. Saat ini, banyak perusahaan yang telah mengembangkan *smartphone* dan menjadikannya sangat populer, seperti Nokia, Samsung, Blackberry, dan banyak lainnya.⁴⁴

2. *Laptop*

Laptop adalah sebuah komputer jinjing yang berukuran relatif kecil dan ringan yang dapat digunakan dimana saja yang digunakan siapa saja. *Laptop* pertama kali diluncurkan pada tahun 1981 oleh Adam Osborne. Namun, kini *laptop* telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.⁴⁵

⁴³Eklesia, “Peran Komunikasi orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini di kelurahan Karombasan Utara” Jurnal Acta Diurna Komunikasi 2.3 (2020).

⁴⁴Derry Iswidharmajaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia :2014), hlm. 8-9.

⁴⁵Ibid

3. Tablet PC

Perangkat ini dibuat oleh Elisa yang berfungsi untuk mengenal tulisan tangan. Tablet merupakan komputer portable berbentuk papan tipis yang dioperasikan dengan layar sentuh berguna untuk berbagai macam aktivitas.

3. Dampak Penggunaan Gadget

Dalam penggunaan *gadget* pengaruh yang ditimbulkan akan selalu ada bagi para penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak. Dampak yang muncul tergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. *Gadget* memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota maupun antar negara dan juga sebagai sumber informasi yang sangat dibutuhkan manusia setiap harinya. Alat-alat ini dapat bermanfaat bagi anak-anak karena mereka menjadi media pembelajaran yang menarik, membantu mereka belajar bahasa asing, meningkatkan kemampuan logika mereka melalui game interaktif dan edukatif, dan meningkatkan kreativitas mereka. Semua manfaat ini dapat dicapai oleh orang tua yang mampu melakukan pengawasan yang baik, penegasan, pembatasan, dan pendekatan yang tepat kepada anak-anak mereka saat menggunakan perangkat tersebut.

Gadget tidak hanya memberikan dampak positif terhadap penggunanya tetapi gadget juga memberikan dampak negatif bagi anak. Aneka aplikasi *gadget* yang berisikan berbagai macam seperti game, konten video yang mengandung sara atau bahkan ajaran sesat tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah. Penggunaan gadget secara berlebihan bahkan dengan mengakses konten-konten yang

tidak baik, seperti adegan kekerasan yang ada di dalam game atau bahkan film anak-anak, tersebarnya konten pornografi dan LGBT, hal ini dipercaya dapat mempengaruhi secara negatif baik perilaku maupun kemampuan anak. Berikut ada beberapa dampak positif dan negatif dari pengaruh *gadget* pada anak:

a) Dampak Positif

1. Mempermudah Komunikasi

Gadget memiliki teknologi canggih sehingga orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang di seluruh dunia tanpa membutuhkan waktu yang lama.

2. Menambah dan Meningkatkan Pengetahuan

Gadget membuka gerbang informasi yang sangat luas. Dengan adanya internet, kita bisa mengakses berbagai sumber ilmu pengetahuan untuk anak seperti artikel, jurnal, video edukasi dan lain sebagainya. Hal ini memungkinkan anak mendapatkan pelajaran baru dengan mudah dan cepat. Membaca buku elektronik di *gadget* dapat meningkatkan kebiasaan membaca dan kemampuan literasi. Dan *gadget* juga dapat menghubungkan kita dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya di seluruh dunia hal ini dapat membantu anak untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang berbagai hal.

3. Melatih Kreativitas Anak

Gadget membuka gerbang informasi dan inspirasi yang luas, karena hal itu anak-anak dapat melihat berbagai karya kreatif orang lain, mempelajari teknik-teknik baru, dan juga mendapatkan ide-ide untuk mengembangkan kreativitas mereka. *Gadget* menyediakan berbagai alat dan aplikasi yang dapat digunakan anak untuk berkreasi, seperti aplikasi menggambar, menulis cerita, membuat musik dan editing video

kemudian anak dapat mengekspresikan diri mereka dengan kreativitas yang mereka miliki.

4. Beradaptasi Dengan Zaman

Salah satu manfaat *gadget* adalah membantu perkembangan kemampuan adaptif anak, yaitu kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perubahan zaman. Ketika perangkat baru muncul, anak-anak juga perlu belajar cara menggunakannya.⁴⁶

5. Meningkatkan Akses Pendidikan Berkualitas

Gadget juga dapat meningkatkan akses pendidikan berkualitas bagi anak, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan formal. *Gadget* menyediakan platform pembelajaran online dimana anak-anak dapat mengakses pembelajaran online yang menawarkan materi pelajaran berkualitas dengan cara interaktif dan menarik.

b) Dampak Negatif

1. Gangguan Kesehatan

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan pengaruh negatif pada kesehatan anak. Terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar dapat menyebabkan masalah fisik yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan yang sehat, misalnya seperti obesitas, kelemahan otot, dan gangguan postur. Gangguan tidur, paparan cahaya biru dari layar *gadget* dapat mengganggu produksi melatonin yaitu hormon yang mengatur tidur. Gangguan tidur dapat

⁴⁶Isma Nasikhatin Nafiah, Skripsi : “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Anak Usia Dini Studi Kasus Peserta Didik di RA TahsinulAkhlqTedunan Demak” (Semarang: UIN Walisongo,2021), hal.38

berdampak negatif pada konsentrasi, suasana hati, dan performa akademik anak. Dan penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama tanpa istirahat dapat menyebabkan kelemahan mata, ketegangan mata dan akhirnya akan mengganggu kesehatan mata anak.

c) Gangguan Sosial dan Gangguan Emosional

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial anak dengan orang lain. Anak lebih sering menghabiskan waktu di depan layar daripada bermain bersama temannya atau berinteraksi dengan anggota keluarga. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Serta kemampuan mereka dalam membangun hubungan yang sehat dan mengatasi tantangan emosional.

d) Ketergantungan atau Kecanduan

Ketergantungan terhadap *gadget* mengacu pada kondisi dimana seorang anak merasa sulit untuk hidup tanpa *gadget*. Mereka merasa cemas, gelisah dan bahkan panik ketika tidak menggunakan gadget. Sedangkan Kecanduan adalah kondisi yang lebih parah dimana seorang anak kehilangan kontrol atas penggunaan gadgetnya. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam tanpa henti dan hal itu akan mengganggu aktivitas lain seperti belajar, makan, mengaju dan bersosialisasi.

e) Gangguan Mental

Pengguna *gadget* yang berlebihan dapat meningkatkan resiko kecemasan dan depresi, terutama bagi anak-anak. Dan anak-anak juga akan mudah terkenastres karena terlalu banyak terpapar oleh informasi dan interaksi online sehingga menuju kepada kelelahan mental. Gangguan mental lainnya adalah fomodimana anak-anak akan takut rasa ketinggalan informasi atau peristiwa yang terjadi di media sosial.

f) Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemajuan teknologi begitu cepat sehingga tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak-anak sekarang tidak lagi memiliki kesabaran yang semakin lemah sehingga anak cepat menuntut orang tua atas keinginannya agar dapat dipenuhi segera.

F. Pencegahan Kecanduan Gadget

Dampak dari perkembangan teknologi yang pesat sudah kita rasakan semua, termasuk juga dampak terhadap anak – anak. Gadget adalah salah satu contoh yang sangat diminati dan dimiliki oleh semua kalangan. Anak-anak adalah generasi milenial, yang sangat melek teknologi dan mampu menggunakannya. Mereka menggunakan perangkat elektronik yang memungkinkan mereka untuk bermain game, menonton video, belajar, dan berbagai fungsi lainnya. Saat ini, manusia sangat bergantung pada perangkat yang menarik untuk informasi dan telekomunikasi. Anak – anak akan menggap bahwa menggunakan *gadget* adalah temuan dunia sendiri yang sangat membuat mereka nyaman dan akan sulit untuk lepas dari kenyamanan tersebut.⁴⁷ Seiring dengan perkembangan zaman *gadget* dengan jaringan internet yang sangat mudah untuk diakses bagi anak – anak. Mereka menikmati kesendirian bersama *gadget* dan mengabaikan bahkan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya dan juga enggan untuk bermain bersama dengan teman –temanya.

Dengan banyaknya dampak negatif yang diakibatkan oleh pengguna *gadget* akan berdampak fatal jika tidak segera ditangani. Sebagai orang tua kita harus

⁴⁷Dalilah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat” Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan : JAKARTA, 2019, hlm. 10- 11.

memahami apa yang dilakukan ketika anak sudah mempunyai tanda-tanda kecanduan terhadap *gadget*. Berikut ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi dan mencegah kecanduan *gadget* pada anak:

- a. Komunikasi yang terbuka dan jujur antara orang tua dan anak sangat diperlukan di dalam penggunaan *gadget*. Orang tua harus menjelaskan kepada anak tentang manfaat dan dampak yang akan ditimbulkan dalam penggunaan *gadget*.
- b. Peran orang tua seperti memberikan interaksi pada anak, dengan melakukan obrolan ringan atau membaca dongeng sebelum tidur agar orang tua dan anak dapat berintegrasi. Karena jika anak berinteraksi dengan baik dengan orang tuanya di rumah maka anak juga akan berinteraksi dengan baik di lingkungannya. Maka dari itu orang tua disarankan untuk sering memberikan interaksi dengan anak dengan cara menggunakan komunikasi yang mengajak atau persuasif agar anak dapat memahami dan dapat dipengaruhi pesan yang disampaikan oleh orang tuanya.
- c. Kontrol dalam penggunaan *gadget* pada anak. Langkah pencegahan yang dilakukan orang tua yaitu dengan cara membatasi waktu penggunaan *gadget*.⁴⁸ Membuat aturan menggunakan *gadget* atau membuat jadwal penggunaan *gadget* terhadap anak. Orang tua melihat atau memantau apa saja yang di tonton anak, apa saja yang mereka lakukan di *gadget* tersebut.
- d. Orang tua harus disiplin dan memberikan contoh yang baik terhadap anaknya, seperti mengurangi atau tidak sama sekali menggunakan *gadget* di depan

⁴⁸Tri Aryati, “ Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Wukisari Imogiri Bantul”, *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2017, hlm.8.

anak. Karena anak akan lebih mudah dinasehati atau lebih mudah menerima pesan dari orang tua ketika melihat contoh secara langsung di dalam rumah.

- e. Perbanyak aktivitas diluar rumah bersama anak. Pilihlah aktivitas yang bermanfaat lainnya di luar rumah seperti bermain langsung bersama teman, belajar mengaji di sore hari dan hal tersebut akan mengurangi kecanduan anak terhadap gadget karena orang tua berusaha merubah kebiasaan anak.

G. Anak

1. Pengertian Anak

Anak-anak adalah individu yang belum mencapai kedewasaan baik secara fisik maupun mental. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, istilah "anak" merujuk pada seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan.⁴⁹ Mereka memiliki hak dan kewajiban yang diatur dalam undang-undang seperti hak untuk hidup, hak mendapatkan pendidikan, dan hak dapat perlindungan dari segala bentuk kekerasan dan diskriminasi. Secara sosiologi anak adalah anggota keluarga yang terikat oleh hubungan dara, perkawinan, atau adopsi.

Anak memiliki peran dan tanggung jawab dalam keluarga dan masyarakat, seperti belajar di sekolah, membantu pekerjaan orang tua. Secara umum, anak adalah anugerah dari Tuhan Yang Maha Kuasa yang perlu dijaga dan dididik sebagai bekal sumber daya. Anak adalah kekayaan yang sangat berharga dan merupakan amanah dari Tuhan yang harus dirawat dan dilindungi. Secara harfiah, anak adalah calon

⁴⁹Prints, Darwin, *Hukum Anak ...*, hlm. 201

penerus yang akan melanjutkan generasi keluarga, bangsa, dan negara. Selain itu, anak juga merupakan aset penting dalam sumber daya manusia yang nantinya akan berkontribusi dalam pembangunan bangsa dan negara.

Dalam pandangan agama Islam, anak adalah makhluk yang lemah tetapi mulia, yang keberadaannya merupakan hasil dari kehendak Allah SWT melalui proses penciptaan. Oleh karena itu, anak dianggap memiliki kehidupan yang mulia menurut ajaran Islam. Anak adalah titipan Allah SWT kepada orang tua, masyarakat, bangsa, dan negara yang diharapkan akan membawa kemakmuran dan menjalankan ajaran Islam. Pengertian ini berarti bahwa setiap anak yang lahir harus diakui, diyakini, dan diterima sebagai bagian dari amalan yang diharapkan diterima dan dilaksanakan oleh orang tua, masyarakat, bangsa, dan negara.⁵⁰ Anak merupakan amanah yang diberikan oleh Allah SWT Kepada kedua orang tuanya. Sebagaimana firman Allah swt:

إِنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَاللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ ١٥

Innamā amwālukum wa aulādukum fitnah(tun), wallāhu ‘indahū ajrun ‘azīm(un).

Artinya: “*sesungguhnya hartamu dan anak-anakmu hanyalah cobaan (bagimu) dan disisi Allah-lahpahala yang besar*”(Q.S. At-Taghabun: 15).⁵¹

Menganggap bahwa anak adalah amanah terbesar yang diberikan oleh Allah SWT, maka menjadi kewajiban untuk menjaga dan merawat anak-anak dengan

⁵⁰Amir Syafaruddin, Hukum Perkawinan Islam Di Indonesia: Antara Fiqh Munakahat Dan Undang-Undang Perkawinan (kencana,2006) hal.44.

⁵¹Kementrian Agama RI, Al-Quran QS At-Taghabun /64:15

memberikan nafkah, menerapkan pola asuh yang tepat, dan menyediakan pendidikan yang baik.⁵²

H. Teori S-O-R

Teori SOR yang merupakan pesan yang disampaikan oleh komunikator bertujuan untuk mengubah sikap/perilaku komunikan supaya bertindak sesuai dengan apa yang telah diharapkan. Teori SOR merupakan proses dalam bidang komunikasi yang akan menimbulkan reaksi khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian dengan pesan dan reaksi komunikan. Teori SOR dikemukakan oleh Hovland, Janis dan Kelly pada tahun (1953). Dengan objek materialnya, manusia terdiri dari elemen seperti sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi (McQuail, 2010:466). Teori ini meliputi 3 unsur yang penting, yaitu Stimulus (pesan), Organisme (komunikan), Respon (efek). Menurut teori ini, sumber perubahan perilaku tergantung pada jenis stimulus yang berkomunikasi dengan organisme. Teori ini juga berasumsi bahwa kata-kata tertentu, isyarat non verbal, dan simbol akan menstimulasi orang lain sehingga mereka memberikan reaksi tertentu. Teori ini bermula dari teori psikologi, namun juga diterapkan dalam teori komunikasi sebab kedua bidang memiliki objek yang sama yakni pendapat, sikap, persepsi atau sikap yang berkaitan dengan perasaan dan konasi atau sikap yang berhubungan dengan kecenderungan bertindak.

Effendy menjelaskan bahwa teori SOR menekankan pada pesan yang diberikan itu dapat menimbulkan spirit terhadap penerima pesan sehingga komunikan tersebut

⁵²Mahmud Muhammad Al-Jauhari dan Abdul Hakim Khayyal, *Membangun Keluarga Qur, Ani*, (Jakarta: Amzah, 2005). Hal. 204.

bisa segera menerima pesan serta terjadinya perubahan perilaku atau sikap. Maka dari hal itu, unsur yang paling penting dalam teori ini adalah pesan atau stimulus, komunikan atau organism, efek atau response. Dan secara spesifik dapat dilihat pada skema di Lampiran 5.

Berdasarkan skema tersebut dapat dipahami bahwa alur dari komunikasi memberikan efek pada perubahan sikap. Fisher berpendapat, bahwa SOR adalah unsur-unsur yang tidak dapat dipisahkan, diantaranya sebagai berikut:

1. Stimulus (pesan)

Stimulus yang dimaksud dalam hal ini yaitu sebuah pesan dalam komunikasi, pesan berperan sebagai subjek yang ingin disampaikan oleh sang komunikator kepada komunikan sehingga pesan sangatlah penting. Pesan adalah inti daripada komunikasi itu sendiri, karena tanpanya komunikasi tak dapat berjalan antara komunikator dan komunikan.

2. Organism (komunikan)

Organisme yang dimaksud adalah komunikan sebagai pihak yang menerima stimulus dari komunikator. Sikap komunikan terhadap stimulus tentunya tidak akan sama, hal ini tergantung pada bagaimana komunikan tersebut meresponnya. Ada terdapat tiga unsur pendukung yakni perhatian, pemahaman, penerimaan.

3. Respon (Efek)

Respondiartikan sebagai efek atau dampak yang disebabkan oleh komunikasi yaitu berupa perubahan sikap maupun perilaku.

Dalam penelitian ini teori SOR dapat diterapkan dengan cara, stimulus dalam hal ini adalah penggunaan *gadget* oleh anak orang tua dapat memberikan stimulus positif

dengan mengatur waktu dan konten penggunaan *gadget*, serta memberikan contoh yang baik dengan mengurangi penggunaan *gadget* di depan anak. Organism(O), organisasi yang terjadi saat anak mempresentasikan stimulus tersebut. Orang tua dapat membantu anak memahami konsekuensi negatif dari kecanduan *gadget*. Respon (R), respon terjadi ketika anak menanggapi stimulus dan interpretasi tersebut. Orang tua dapat merespon dengan memberikan penguatan positif terhadap perilaku yang baik dan memberikan sanksi yang konsisten terhadap perilaku yang berlebihan dalam penggunaan *gadget*. Dengan menerapkan teori SOR, orang tua dapat memahami bagaimana stimulus penggunaan *gadget* oleh anak diproses dan direspon, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam mencegah Kecanduan *gadget* pada anak.

Framanik sebagaimana dikutip oleh asih, mengungkapkan bahwa terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan teori SOR sebagai berikut.

1) Komunikator

Komunikator merupakan pihak yang menyampaikan pesan atau yang memberikan stimulus yang diharuskan mempunyai kredibilitas tinggi serta mampu berkomunikasi dengan baik dan memiliki daya tarik yang mampu menarik perhatian organisme atau komunikan.

2) Media

Media adalah sarana yang digunakan untuk komunikator dalam penyampaian pesan pada komunikan. Dalam hal ini, media harus dipilih dengan cermat agar pesan yang disampaikan dapat diterima serta dipahami dengan mudah. Dan sesuai dengan karakteristik dan ciri khas komunikan atau organisme.

3) Karakteristik Komunikan

Faktor ini menjadi faktor terakhir yang menentukan diterimanya atau tidak pesan dari komunikator kepada komunikan sehingga perlu adanya pendalaman mengenai komunikan guna menaikkan tingkat keberhasilan stimulus (Asih,2020).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan manfaat tertentu.⁵³ Di dalam setiap penelitian pasti selalu membutuhkan metodologi penelitian, karena metodologi penelitian berguna untuk menghasilkan sesuatu, guna untuk penjelasan yang dinilai akurat dari masalah yang akan diteliti.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif yaitu menggambarkan sebuah fenomena sesuai dengan realitas yang terjadi. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi informasi secara mendalam dan terbuka terhadap berbagai tanggapan, bukan sekadar jawaban ya atau tidak.⁵⁴ Penelitian ini bertujuan untuk meminta orang-orang menyampaikan berbagai pandangan mereka mengenai suatu topik tanpa memberikan banyak arahan atau petunjuk tentang cara berbicara.

Penelitian kualitatif adalah proses yang berkesinambungan, sehingga tahap pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dilakukan secara bersamaan.⁵⁵ Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang mengkaji bagaimana Teknik

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hal. 2.

⁵⁴McCarthy, *Essentials Of Marketing: A Global Managerial Approach*. (New York: McGrawhill, 2006).

⁵⁵Bongong Suyanto, Sutinah, *Metode Penelitian Sosial : Berbagai Alternatif Pendekatan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 166.

Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak di Gampong Neusu Jaya kecamatan Baiturrahman Banda Aceh dengan bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknik komunikasi persuasif orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, yang mencari fakta dan memberikan penjelasan yang tepat. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan apa yang berlaku saat ini.⁵⁶ Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menjelaskan fakta sosial. Pendekatan kualitatif deskriptif ini bisa disebut sebagai suatu pendekatan yang bermakna luas dalam pengumpulan data melalui penelitian kualitatif. Ide pentingnya dalam metode ini adalah peneliti mengumpulkan data dengan berangkat ke lapangan untuk melakukan pengamatan terhadap isu atau sebuah fenomena yang menjadi topik permasalahan dalam penulisan sebuah karya ilmiah. Pengamatan dalam sangat berperan dalam pendekatan ini sehingga dinilai sangat erat kaitannya.

Pada penelitian lapangan biasanya peneliti akan melakukan wawancara serta mencatat fenomena yang ada di lapangan. Pada metode ini cara mengumpulkan data dengan datang ke lokasi langsung untuk mendapatkan data serta informasi yang mana informasi tersebut bisa diperoleh dari responden. Karena dengan mendatangi lokasi tersebut peneliti mengetahui kondisi serta peristiwa yang terjadi di lapangan.

⁵⁶Ani Purwati, S. H., et al, *Metode Penelitian Hukum Teori dan Praktek* (Surabaya :Jakad Media Publishing, 2020).

Peneliti memilih model penelitian kualitatif karena tujuan mereka adalah untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, motivasi, dan tindakan, secara menyeluruh.⁵⁷ Serta memperoleh pemahaman tentang bagaimana tentang bagaimana teknik komunikasi persuasif orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak.

C. Informan penelitian

Orang yang diwawancarai atau diminta data dan informasi oleh pewawancara disebut informan penelitian. Orang yang diwawancarai tersebut diperkirakan dapat memahami dan menguasai data tersebut.⁵⁸ Menurut Moleong informan penelitian adalah orang yang dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi yang berkaitan dengan subjek penelitian. Dengan memiliki informan penelitian, seorang peneliti dapat mengakses semua sumber informasi yang berkaitan dengan subjek penelitian.⁵⁹

Dalam penelitian ini penentuan informan dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Menurut sugiyono metode purposive sampling merupakan pengambilan sampel dengan menggunakan kriteria tertentu dan berdasarkan juga pada justifikasi penelitian.⁶⁰ Maknadari pengertian diatas, informan penelitian adalah orang atau dengan sebutan lain sebagai informan, dimana orang tersebut dimanfaatkan untuk memberikan informasi serta data yang ada dilokasipenelitian

⁵⁷LexyJ.meleong, *Metode Penelitian Kualitatif*,((Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007) Hal.6.

⁵⁸Lexy J, meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007) hal. 36

⁵⁹Melong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal.132.

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,(2016). hal.85.

tersebut. Penelitian ini menggunakan 15 orang tua dari ayah dan ibu di GampongNeusu Jaya yang memiliki anak-anak berusia antara 6 dan 12 tahun. Para informan ini, menurut peneliti, sudah mencakup semua aspek yang diperlukan peneliti dalam bahan penelitian.

D. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat atau lingkungan di mana sebuah penelitian atau studi dilakukan.. Adapun lokasi yang penelitian yang akan dilakukan di GampongNeusu Jaya kec. Baiturrahman Banda Aceh. Dimana dalam proses penelitian ini akan meneliti tentang bagaimana Teknik komunikasi persuasif Orang tua dalam melindungi anak-anak mereka dari kecanduan perangkat elektronik Gadget yang berusia 6-12 tahun. Ini didasarkan pada pertimbangan awal penulis bahwa anak-anak di GampongNeusu telah menggunakan perangkat tersebut. Dan waktu penelitian dilaksanakan bulan Juni 2024.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil penelitian yang konkret, sistematis, dan sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk memperoleh makna yang relevan, antara lain:

a. Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data di mana peneliti mengamati secara langsung subjek yang diteliti. Selama proses penelitian kualitatif, observasi adalah upaya untuk merekam semua peristiwa dan menampilkannya dengan alat

bantu.⁶¹ Metode observasi sebagai alat pengumpulan data, dan dapat dikatakan berfungsi ganda, sederhana, dan dapat dilakukan tanpa menghabiskan banyak biaya.⁶²

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengunjungi dan mengamati tempat tinggal atau lingkungan subjek (narasumber). Dari proses observasi ini, peneliti memperoleh informasi tambahan atau lebih mendalam terkait subjek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang atau lebih di mana seseorang mengajukan sejumlah pertanyaan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari orang lain.

Wawancara biasanya terbagi menjadi dua kategori utama: wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Yang pertama, biasanya disebut sebagai wawancara baku, memiliki format pertanyaan yang sudah ditetapkan dan opsi untuk jawaban yang telah disediakan. Sementara itu, wawancara tak terstruktur, juga disebut sebagai wawancara mendalam, intensif, kualitatif, atau terbuka, tidak memiliki format pertanyaan yang tetap dan memberikan lebih banyak kebebasan untuk berpikir.⁶³

Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui dan menggali lebih mendalam tentang bagaimana peran orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak “strategi komunikasi persuasif” di Gampong Neusu Jaya kec.

⁶¹Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif :Komunikasi,...*hal.2010.

⁶²Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.173.

⁶³Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2001), hlm. 180.

Baiturrahman Banda Aceh. Dalam wawancara tidak terstruktur, subjek atau narasumber diminta untuk memberikan pendapat, gagasan, atau pemikiran mereka tentang suatu peristiwa. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk mempelajari masalah secara lebih mendalam dan terbuka.⁶⁴

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan memeriksa berbagai dokumen yang relevan dengan penelitian, seperti majalah, surat kabar, prasasti, catatan, transkrip buku, skripsi, agenda, dan sejenisnya.⁶⁵ Metode pengumpulan data yang disebut dengan dokumentasi melibatkan mencari informasi dalam dokumen yang relevan dengan topik penelitian. Proses ini termasuk mencari literatur tentang peran orang tua, berita, dan dokumen lain yang berhubungan dengan topik penelitian. Sistem dokumentasi ini tidak hanya mempermudah peneliti dalam mencari data lapangan tetapi juga berfungsi sebagai arsip penting bagi peneliti dan pihak lain yang membutuhkan informasi tersebut.

Dalam penelitian ini, dokumentasi yang diambil dalam bagaimana Teknik komunikasi persuasif dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak diperoleh dari berita,, jurnal, buku, skripsi penelitian, serta turun kelapangan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode dan prosedur yang digunakan untuk memproses, menginterpretasikan, dan membuat kesimpulan dari data yang telah

⁶⁴Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 318.

⁶⁵Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal 234.

dikumpulkan. Setelah data dikumpulkan dari dokumentasi dan hasil wawancara, penelitian ini mengubahnya menjadi uraian kata-kata yang bermakna. Analisis data, menurut Bondan dan Biklen, adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis melalui dokumentasi, catatan lapangan, dan transkrip wawancara. Secara keseluruhan, proses ini meningkatkan pemahaman peneliti tentang temuan yang dihasilkan.⁶⁶Tujuan dari analisis data adalah untuk mengidentifikasi data yang masih perlu dicari, pertanyaan yang perlu dijawab, metode yang harus diterapkan untuk memperoleh informasi baru, serta kesalahan yang harus segera diperbaiki.⁶⁷

Setelah mendapatkan semua data yang diperlukan untuk penelitian ini, peneliti melakukan analisis data melalui berbagai tahap pemrosesan, salah satunya adalah sebagai berikut:

a. **Tahap Reduksi Data (*Data Reduction*)**

Reduksi data adalah proses merangkum, memilih elemen-elemen yang dianggap penting, memusatkan perhatian pada aspek-aspek utama, menyaring data yang relevan, menyederhanakan, dan mengabstraksinya.⁶⁸Pada tahap reduksi data, peneliti memeriksa jawaban dari responden yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Tujuan dari proses reduksi data adalah untuk menyempurnakan data. Penyempurnaan data meliputi perbaikan kata dan kalimat, penambahan keterangan, penghapusan informasi yang berulang atau tidak relevan, serta penerjemahan ungkapan lokal ke dalam Bahasa Indonesia.

⁶⁶Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*, hlm.210

⁶⁷Husaini Usman & Purnomo Setiady, *Metodologi Penelitian Sosial* Ed, (Jakarta: Bumi Aska, 2009), hlm.83-84

⁶⁸Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan...*,hlm.92

b. Tahap Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan proses menampilkan sekumpulan informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan.⁶⁹ Penyajian data bertujuan untuk memperdalam pemahaman tentang kasus serta sebagai dasar dalam mengambil keputusan berdasarkan analisis data tersebut. Dalam proses penyajian data, peneliti memberikan makna dan interpretasi terhadap data yang dipresentasikan.

c. Tahap Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Penarikan kesimpulan, juga dikenal sebagai verifikasi data, adalah tahap penelitian di mana hasil menjawab fokus penelitian yang didasarkan pada analisis data. Hasil ini disajikan secara objektif dan deskriptif, tetap berpedoman pada penelitian yang telah dilakukan..⁷⁰

Setelah menganalisis semua data, peneliti menarik kesimpulan yang mencerminkan keseluruhan jawaban dari para responden. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diverifikasi sesuai dengan rumusan masalah penelitian setelah data dari wawancara dan dokumentasi dianalisis dan dinyatakan valid.

⁶⁹Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian: Pendekatan praktis dalam penelitian*, Ed,I, (Yogyakarta: ANDI. 2010), hlm.200

⁷⁰Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ...hlm.96.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambar Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Gampong Neusu Jaya

Gampong Neusu Jaya terletak di kecamatan Baiturrahman kota Banda Aceh dan termasuk salah satu dari sembilan gampong yang berstatus Gampong mandiri di kecamatan baiturrahman berdasarkan hasil rekapitulasi indeks desa membangun (IDM). Desa Neusu memiliki luas 31,25 Ha dengan jumlah penduduk 2391 orang dan jumlah kartu keluarga 712.

2. Visi dan Misi Gampong Neusu Jaya

Visi

Bersama kita maju menuju perubahan dalam bingkai “Indahnya Kebersamaan”

Misi

1. Meningkatkan perekonomian masyarakat
2. Memperkuat wadah Keagamaan masyarakat
3. Meningkatkan pelayanan masyarakat
4. Meningkatkan pelayanan kesehatan
5. Membentuk Kepemudaan IPNJ
6. Mewujudkan keamanan pada gampong dengan membentuk LIMNAS,

BABINSA, BABINKANTIKMAS

3. Struktur Gampong

Struktur gampong Neusu Jaya dapat dilihat pada Lampiran 6.

B. Teknik Komunikasi Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak

a. Pendekatan Komunikasi Orang Tua Pada Anak

komunikasi merupakan sebuah hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam keluarga. karena komunikasi yang terjalin dengan baik dapat membuat hubungan yang erat antara orang tua dan anak sehingga anak akan merasa lebih dekat dengan orang tuanya. dan ketika anak merasa dekat dengan orang tuanya hal tersebut akan mencapai keluarga yang menyenangkan dan harmonis. Kebutuhan anak yaitu meliputi dapat dibesarkan dalam keluarga yang hangat dan penuh dengan kasih sayang, dibuatnya peraturan dan batasan serta pengakuan apresiasi dan dukungan dari orang tua.

Menjalin komunikasi yang efektif dengan anak memiliki caranya tersendiri. Dalam membangun komunikasi antara orang tua dan anak, maka orang tua harus memahami betapa pentingnya komunikasi ini. Karena anak juga butuh didengarkan oleh orang tuanya karena dalam proses interaksi dan komunikasi didalam keluarga dibutuhkan penjelasan agar anak dan orang tua saling memahami. Dalam artian orang tua jika ingin melarang anaknya maka larangan tersebut harus ada penjelasannya bukan serta merta hanya perintah larangan saja. Antara orang tua dan anak sangat dibutuhkan diskusi secara terbuka agar orang tua dapat memahami situasi dan mengenali kebutuhan anak.

Orang tua juga harus mendengarkan pendapat dari anak. orang tua harus memahami bagaimana prinsip-prinsip dasar dalam komunikasi yaitu antara pesan yang disampaikan orang tua, bagaimana anak menerima pesan dan memberikan umpan balik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan orang tua di GampongNeusu Jaya mengenai teknik komunikasi orang tua. Informan ibu mengatakan bahwa mengajak anak berdiskusi akan mempengaruhi kepatuhan anak terhadap orang tuanya. Hal tersebut diungkapkan oleh ibu Rini (39 tahun) warga GampongNeusu Jaya

*“ketika anak saya pulang dari sekolah, saya menyuruh anak untuk makan dan istirahat. Setelah itu saya mengajak anak berdiskusi, menanyakan bagaimana hari-hari dia di sekolah, apakah ada pr (pekerjaan rumah) atau masalah yang dia rasakan. Anak saya terbiasa bercerita kepada saya karena dari kecil saya sering ajak anak saya bercerita sehingga sekarang dia berantusias untuk bercerita dan menjawab apa yang saya tanya”.*⁷¹

Seperti halnya yang dikatakan oleh ibu Yusrida (34 Tahun).

*“Saya sama suami sering ajak anak cerita, ngobrol, usia dia masih 10 tahun jadi ya kami cerita-cerita yang sesuai topik yang dia kasih, misalnya ayahnya pulang kerja dia langsung cerita tadi dia beli ini, beli itu, terus kalau main hp dia sering main permainan yang ngumpulin koin, jadi dia cerita ke ayahnya kalau dia dapat koin seginigitu, dan dia lebih suka cerita ke ayahnya”.*⁷²

⁷¹Hasil wawancara dengan Ibu Rini, Warga GampongNeusu Jaya, Pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 11.00 wib.

⁷²Hasil wawancara dengan Ibu Yusrida, Warga GampongNeusu Jaya, Pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 12.00 wib.

Pendekatan komunikasi orang tua terhadap anak sangat penting dalam membentuk hubungan yang sehat dan mendukung perkembangan anak dengan pendekatan sebagai berikut:

1. Komunikasi Yang Terbuka

Komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak sangat penting untuk membangun hubungan yang kuat dan sehat. Orang tua dapat mendengarkan anak dengan penuh perhatian saat anak berbicara dan mengutarakan isi hati mereka tanpa menyela atau langsung memberikan nasehat. Komunikasi yang terbuka akan menciptakan lingkungan dimana anak merasa aman untuk berbicara tanpa takut dihakimi. Anak merupakan manusia yang penuh dengan tanya pada apa yang dia lihat di sekitarnya. Jadi orang tua harus mendorong anak untuk berbicara lebih banyak dan kritis agar ada keterbukaan antara orang tua dan anak.

2. Perhatian, Pengertian dan Penerimaan

Orang Tua Memahami Anaknya dengan menunjukkan kasih sayang dengan memperhatikan, melindungi, dan mendukung anak mereka. Ini membuat anak merasa dicintai dan aman. Orang tua harus menyadari dan memahami bahwa setiap anak memiliki karakteristik dan kebutuhan unik, dan mereka menyesuaikan pendekatan mereka untuk memenuhi kebutuhan dan karakter unik anak mereka. Orang tua yang baik mampu mengenali tanda-tanda emosi anak mereka, seperti kebahagiaan, kesedihan, atau kecemasan, dan kemudian bertindak dengan cara yang tepat untuk membantu anak mereka mengatasi perasaan mereka.

Anak-anak yang merasa dipahami dan didukung oleh orang tua mereka lebih cenderung menerima dan mematuhi aturan dan batasan yang ditetapkan karena mereka percaya bahwa ini adalah untuk kepentingan terbaik mereka.

b. Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak

Setiap orang tua memiliki cara unik untuk mengontrol penggunaan gadget anak mereka. Karena setiap anak memiliki karakteristik dan kepribadian yang unik. Hasil wawancara dengan informan menunjukkan bahwa ibu membiarkan anak-anak bermain di luar rumah dengan temannya agar mereka tidak teringat dengan perangkat elektroniknya, seperti halnya ungkapan ibu Neli (48 tahun).

“Kami kalau lagi masak atau lagi jualan, suruh si adek main sama sama kawan-kawan, suruh ikut sama abangnya, kadang orang pergi main bola, naik sepeda jadi lupa sama main game di hp. Kami sampaikan dengan nada pelan-pelan biar gak berontak”.⁷³

Hal yang disampaikan oleh pak habibi mengungkapkan bahwa cara dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak dengan mendampingi langsung dan turun tangan langsung dengan tindakan tidak hanya berbicara.

”Saya dalam mengurangi anak saya dalam bermain gadget yati dengan cara memberikan gadget sesuai waktu perjanjian, mengunci berbagai aplikasi yang menurut saya tidak boleh dibuka oleh anak, jadi waktu hp di tangan anak saya sebelum saya kasih saya hanya membuka aplikasi Youtube anak untuk dia bisa menonton”.⁷⁴

⁷³Hasil wawancara dengan Ibu Neli, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Kamis Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.00 wib.

⁷⁴Hasil wawancara dengan pak habibi, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 12.00 wib.

Mengurangi penggunaan *gadget* pada anak dapat dengan memberi batasan waktu dengan kesepakatan antara orang tua dan anak serta juga orang tua memberikan alternatif atau mengajak anak untuk aktivitas lain.

1. Memberi Batasan Waktu Saat Anak Menggunakan *Gadget*

Memberi batasan waktu dalam penggunaan *gadget* merupakan sebuah hal yang penting dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak. Seperti halnya yang disampaikan oleh ibu Ratna (45 tahun).

*“Saya memberikan batasan pada anak saya yaitu dengan memberikan gadget 2 jam dalam sehari, tetapi terkadang hari minggu dia lebih lama lagi main hpnya karna libur sekolah, tetapi jika lebih dari jam tersebut mau tidak mau saya tarik hpnya terkadang dia langsung emosi dan nangis tapi saya tetap mengambil hpnya”.*⁷⁵

Sama halnya dengan ibu Ummul (34 tahun).

*“Saya kalau untuk anak itu, memberikan hp sekitar 2-4 jam dihari minggu pada saat sekolah tapi kalau lagi libur sekolah ya hampir tiap hari anak saya main gadget. Karena tidak ada sekolah mau tidak mau saya memberikan gadget pada anak.”*⁷⁶

Begitu juga dengan ibu hafni yang memberikan anaknya *gadget* hanya 1 jam dalam sehari *“Saya kalau anak udah pulang sekolah, beresin baju baru saya kasih anak hp itu juga 1 jam dalam sehari dan malam tidak kami kasih lagi”.*⁷⁷

⁷⁵Hasil wawancara dengan Ibu Ratna, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Kamis 27 Juni 2024 pukul 11.00 wib.

⁷⁶ Hasil wawancara dengan ibu Ummul,wargaGampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.00 wib.

⁷⁷ Hasil wawancara dengan ibu Hafni, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 16.41 wib.

Berbeda halnya dengan ibu dewi (38 Tahun) dan ibu Maulia (33 tahun) yang tidak memberikan *gadget* kepada anaknya.

“Kami gak kasih pegang hp itu, kecuali kecologan karna kami asik kerja, jadi dia kalau mau nonton video itu pas sama kami saya yang pegang hpnya bukan dia, itu juga bentar, saya suruh dia main sepatu roda aja”.⁷⁸

“Kalau saya Cuma 1 menit ajangasihhp sama anak, gak ada jadwal jam atau jadwal hari, saya kasih bentar aja pas saya lagi buka hp juga, memang gak di kasih hp sama ayahnya juga”.⁷⁹

2. Memberikan Alternatif Lain Untuk Mengalihkan Anak Bermain Gadget

Anak harus diberikan alternatif lain agar tidak selalu terfokus pada bermain *gadget*. Seperti mengetahui Hobi anak dan memberikan alternatif untuk dia melakukan kegiatan tersebut sehingga anak teralihkan untuk bermain gadget. Seperti yang disampaikan oleh informan ibu yaitu ibu yulita (42 tahun).

“Anak saya tidak saya berikan hp, dan saya tau dia suka dengan sepatu roda, jadi saya belikan sepatu roda main sama kawan-kawannya. Dia gak mintak-mintak hp lagi, saya biarkanlah dia main walaupun sampai sore”.⁸⁰

Sama halnya seperti yang disampaikan oleh ibu Evi (35 tahun).

“Saya ketika ada waktu kosong saya buat permainan dari kardus-kardus gitu, buat lipat-lipat kertas, saya belikan buku gambar dan cat yang banyak warna tu jadi dia sibuk cet-cet itu buku gambarnya jadi dia lupa main hp. Kadang juga hp itu gak kami bikin paket internet biar anak gak bisa bukayoutube atau yang lainnya”.⁸¹

⁷⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Dewi, Warga GampongNeusu Jaya, Pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 11.30 wib.

⁷⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Maulia, Warga GampongNeusu Jaya, Pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 11.45 wib.

⁸⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Yulita, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 12.53 wib.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Ibu Evi, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 2024 pukul 16.27 wib.

Informan ibu Rini (39 tahun) menyampaikan.

*“Aktivitas lain itu kebetulan anak saya suka mancing, jadi saya suruh dia sama pamannya ikut mancing, kadang juga saya suruh kerumah neneknya pergi bantu-bantu kesawah sambil main layang-layang dan main bola sama kawan-kawan tanpa kami kasih hp untuk dibawa kesana. Terkadang kami ajak jalan-jalan supaya gak teringan main hp itu”.*⁸²

c. Penyampaian Pesan Mengenai Pengaruh Negatif Gadget Pada Anak

Orang tua dalam penyampaian pesan dan imbauan pada anaknya akan menentukan sikapnya ketika menggunakan *gadget*, dengan tetap menjaga daya tarik orang tua sebagai komunikator. Orang tua sebagai komunikator harus mempertahankan otoritas dan kepercayaan anak dengan menunjukkan keteladanan dalam penggunaan *gadget*.

Orang tua harus menggunakan gaya komunikasi yang menarik dan tidak menunjukkan sikap yang arogan agar anak tetap mau mengerjakan perintah dan larangan yang diberikan oleh orang tuanya. Sebagaimana yang disampaikan oleh informan Ibu Hafni (51 tahun) bahwa dalam melarang anak agar tidak selalu menggunakan *gadget* dengan menggunakan bahasa yang lembut dan dilengkapi dengan penjelasan.

*“Saya kalau anak sudah pakai gadget dan waktunya sudah habis, saya minta baik-baik karena kalau saya langsung bentak anak saya akan melawan dan memberontak, terus saya jelasin kalau main gadget itu harus ada waktunya, mata kamu bisa hitam nanti”.*⁸³

⁸²Hasil wawancara dengan Ibu Rini, Warga GampongNeusu Jaya, Pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 11.00 wib.

⁸³Hasil wawancara dengan ibu Hafni, warga GampongNeusu Jaya, pada pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 16.41 wib.

Sama halnya juga dengan yang disampaikan Ibu Neli.

*“Saya nasehati anak dengan aka cerita, liatin contoh video orang-orang yang sudah candu sama gadget, ada yang sakit matanya bahkan sampai gila, dan anak mengangguk-angguk saja, tapi misalnya kalau suamilangsung marah dia melawan bahkan hentak-hentak kaki. Makanya kami nasehatin pake bahasa yang lembut”.*⁸⁴

Setiap anak memiliki watak yang berbeda ada yang keras dan ada watak anak yang lembut terhadap orang tuanya. Tidak semua anak bisa dinasehati dengan lemah lembut. Seperti yang disampaikan oleh ibu Ratna (45 tahun) bahwa menasehati anak yang sudah candu terhadap *gadget* harus dengan sikap yang tegas.

*“Saya kalau untuk anak itu tidak lagi pakai bahasa yang lebut saya langsung tegas sama anak. Kalau dia tidak kasih ya saya tarik saja hpnya walaupun dia terkadang nangis dan melawan terkadang diam saja karna sudah tau dia salah”.*⁸⁵

Sama halnya dengan ibu Destiana (32 tahun).

“ saya kalau urusan gadget tegas sama anak. Saya bilang kalau kamu main gadget itu ada pengaruhnya, kamu jadi candu, melawan sama ibu, jadi kalau itu terjadi nanti hp kamu saya simpan gak kasih lagi, makanya harus nurut sama ibu”.

Orang tua harus bisa memberikan daya tarik terhadap anak agar anak senantiasa terus untuk mematuhi orang tuanya. Dari hasil wawancara peneliti lakukan penyampaian pesan tentang pengaruh negatif pada anak sebagian melakukan dan sebagian tidak melakukan karena alasan anak mereka masih kecil

⁸⁴Hasil wawancara dengan ibu Neli, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Kamis Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.00 wib.

⁸⁵Hasil wawancara dengan ibu Ummul, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.00 wib.

dan tidak akan mengerti apa yang akan disampaikan oleh orang tua mereka. Jadi orang tua hanya menggunakan cara aturan waktu untuk pencegahan kecanduan gadget pada anak mereka.

Seperti yang dikatakan ibu Ummul (tahun).

*“Saya tidak pernah nasehatipake bahasa kita ya, karena dia masih 7 tahun takutnya dia tidak mengerti, jadi saya takut-takutkan saja liatin video-video mata yang hitam karenamain gadget jadi tidak menasehati secara keseluruhan”.*⁸⁶

Maka dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa penyampaian pesan terhadap anak menggunakan cara komunikasi tersendiri karena setiap anak memiliki sifat yang berbeda, ada anak yang memiliki sifat yang lembut dan mudah untuk menangis dan ada anak yang memiliki sifat yang keras kepala. Anak yang cenderung memiliki sifat keras kepala menasehatinya juga harus dengan sikap yang lembut tetapi harus tegas. Karena jika tidak tegas anak tidak akan mendengarkan orang tuanya.

Setiap anak memberikan respon yang berbeda, tergantung bagaimana orang tua menyampaikannya. Seperti halnya penulis menemukan hasil observasi yang dilakukan di gampongNeusu jaya, seorang ibu yang memerintahkan anaknya berhenti menggunakan gadget, tetapi anak dan ibu berada di ruang yang berbeda, anak berada di teras rumah dan ibu berbicara dari dapur sehingga anak tidak

⁸⁶Hasil wawancara dengan ibu Ummul, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.00 wib.

merespon pesan yang disampaikan ibunya.⁸⁷ Dan anak merespon perintah ibunya ketika ibu sudah datang di hadapannya.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan, penulis menemukan beberapa anak lebih mendengarkan dan lebih takut kepada ayah dari pada ibu mereka, karena ibu setiap hari hampir selalu memarahi anak dan melarang bermain gadget sedangkan ayah jarang berbicara tetapi anak patuh dan takut kepada ayahnya.⁸⁸

d. Komunikasi Antara Ayah dan Ibu

Orang tua yang meliputi ayah dan ibu berbagi peran dalam berkomunikasi dapat terjalin dengan baik. Anak merupakan investasi, apa yang dilakukan orang tua hari ini dalam proses pendidikan adalah yang membentuk anak untuk masa depan. Hubungan orang tua dan anak adalah hubungan yang unik yang harus dibangun secara terus menerus dengan tantangan yang akan terus datang terus menerus.

Orang tua berbagi peran dalam berkomunikasi dapat terjalin dengan baik, orang tua yaitu ayah dan ibu sebelum menerapkan peraturan pada anak orang tua harus berdiskusi terdahulu. Karena sangat banyak terjadi konflik yang terjadi karena terjadi kesalahan komunikasi antara ayah dan ibu, ayah menyampaikan a dan ibu menyampaikan b. Sehingga anak belajar jika menginginkan sesuatu hal dengan mendatangi ayah jika ibu tidak mengizinkan dan mendatangi ibu jika ayah tak mengizinkan. Makanya dibutuhkan konsisten dalam penerapan

⁸⁷Hasil Observasi di GampongNeusu Jaya, Pada hari Rabu 26 Juni 2004.

⁸⁸Hasil Observasi di GampongNeusu Jaya, Pada hari Rabu 26 Juni 2004.

peraturan. Ayah dan ibu juga harus membiasakan komunikasi yang terbuka pada anak.

Dalam halnya disampaikan oleh informan Ibu destiana bahwa komunikasi antara orang tua yaitu ayah dan ibu sangat berpengaruh oleh orang tua. dan hal tersebut memastikan bahwa anak mendapatkan pengawasan dan arahan yang konsisten dan efektif.

“ saya dan suami diskusi gimana anak kami kedepannya, apakah sudah boleh pake hp, ibaratnya sudah buat keputusan kapan saja anak boleh memakai hpnya, dan bapaknya juga membatasi itu hp biar gak di kasih ke anak”.⁸⁹

Begitu juga yang disampaikan oleh buk rini mengatakan untuk keputusan masalah *gadget* itu keputusan antara ibu dan ayahnya tapi ibu lebih dominan yang menyampaikan kepada anak.

“Saya dan suami sebelum anak beli hp sendiri kami sudah diskusi, ayahnya udah bilang walaupun hp dibeli sendiri tapi tetap tidak dikasih setiap hari. Kami selalu diskusi tentang anak, bagaimana pendidikan anak kedepannya dan memberi peraturan di rumah juga hasil keputusan berdua”.⁹⁰

Ayah dan ibu harus mengadakan diskusi secara terbuka tentang penggunaan *gadget* pada anak. Diskusi masalah manfaat, resiko, dan batasan yang perlu diterapkan. Dan juga orang tua harus mencapai kesepakatan bersama tentang aturan penggunaan *gadget*, seperti durasi harian, konten yang diakses, dan waktu-waktu tertentu di mana *gadget* tidak boleh digunakan.

⁸⁹Hasil wawancara dengan ibu Destiana, warga Gampong Neusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.30 wib.

⁹⁰Hasil wawancara dengan ibu Rini, warga Gampong Neusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 11.00 wib.

Peran seorang ayah juga sangat menentukan proses pertumbuhan seorang anak, karena seorang ayah harus berperan sebagai sosok terdepan dalam pendidikan anak dan memutuskan suatu hal dalam keluarga. Seperti halnya disampaikan oleh pak habibi (43 tahun).

“Saya sebelum tidur mengajak istri saya diskusi, dan mengatakan pada istri saya bahwa untuk main hp kita pas anak sudah tidur dan jangan di depan anak”⁹¹

Maka dalam keluarga harus ada kerja sama dan berbagi tugas dan pengawasan dalam pengarahan penggunaan *gadget* oleh anak. Dimana ayah atau ibu dapat berbagi peran dalam menyampaikan pesan dan bertindak ketika anak sudah menggunakan *gadget*. Dengan menjaga komunikasi yang baik dan saling mendukung, suami dan istri dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak untuk menggunakan *gadget* secara bijak dan sehat.

Dari paparan di atas, secara garis besar bahwa teknik komunikasi persuasif orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* pada anak di GampongNeusu Jaya adalah:

- 1) *Pertama*, orang tua memberikan pendekatan komunikasi terhadap anak, agar anak merasa dekat dengan orang tuanya seperti mengajak anak berdiskusi secara terbuka dan memberikan anak apresiasi. Hal tersebut akan menciptakan kedekatan dan kepatuhan anak terhadap orang tua dan anak merespon pesan dari orang tua dengan baik.

⁹¹Hasil wawancara dengan pak Habibi, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 12.00 wib.

- 2) *Kedua*, mengurangi penggunaan gadget dengan membuat batasan waktu dalam penggunaan gadget pada anak, misalnya dalam sehari anak menggunakan gadget hanya sekitar 1 jam atau setengah jam saja/.
- 3) *Ketiga*, memberikan anak kegiatan atau aktivitas di luar rumah yang bersifat positif. Seperti bermain bersama teman-teman, mengaji, olahraga, dan hal-hal lainnya yang membuat anak melupakan gadgetnya.
- 4) *Kempat*, menyampaikan arahan atau informasi mengenai dampak negatif yang akan muncul jika anak kecanduan dalam penggunaan gadget. Misalnya seperti terlalu lama menatap layar handphone akan mengakibatkan mata rusak.
- 5) *Kelima*, komunikasi antara ayah dan ibu. Orang tua antara ayah dan ibu harus berdiskusi dan memutuskan sesuatu secara bersama-sama terutama diskusi mengenai permasalahan gadget. Misalnya diskusi kapan gadget itu diberikan kepada anak, hari apa saja dan aturan yang lainnya. hal ini dilakukan agar tidak adanya kesalahpahaman.
- 6) Memberikan contoh yang baik pada anak.

Dari hasil paparan di atas dapat dilihat adanya kesesuaian yang terjadi antara teori dengan data yang didapatkan di lapangan. Bahwa untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak sangatlah sulit, dibutuhkan kemampuan komunikasi persuasif orang tua, dimana dengan cara komunikasi yang benar orang tua dapat menyampaikan pesan dengan melakukan pendekatan pada anak mendapatkan respon yang diinginkan.

C. Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Upaya Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak.

a. Hambatan Orang Tua Saat Berkomunikasi Dengan Anak pecandu *Gadget*

Dalam proses komunikasi pasti selalu ada hambatan di dalamnya. Begitu juga dengan komunikasi orang tua dengan anak. Menurut hasil wawancara peneliti, hambatan bahasa dan hambatan simbol adalah beberapa hambatan yang mungkin terjadi. Ketika orang tua berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang terlalu tinggi, hal itu biasanya menyebabkan hambatan bahasa sedangkan anak masih kecil dan belum bisa memahami apa yang disampaikan, dan menggunakan simbol bentuk nonverbal seperti intonasi yang terlalu tinggi dan sampai marah atau bahkan membentak, atau dengan gerakan tubuh komunikator saat mengambil gadget pada anak. Anak-anak sebagai komunikan akan takut untuk menanggapi orang tua dan tidak ingin mendengar orang tua sebagai komunikator karena hambatan-hambatan ini.

Sebagaimana yang disampaikan informan ibu dalam wawancara yang dilakukan peneliti yaitu ibu Ratna (45 tahun).

“Cara berkomunikasi saya pada anak, kalau pelan-pelan tidak didengar dan dia emosi dengan keadaan itu saya juga langsung emosi. Kadang pelan, Jika tidak di dengar saya hitung satu sampai tiga kali saya tarik hpnya. Kalau dinasehati dia mendengar tetapi tidak akan dikerjakan, kalau saya tarik langsung dia jadi emosi. anak saya sudah candu, bahkan dia tidak menjawab ketika saya memanggil anak saya karena dia sudah merasa sangat nyaman pada gadget. Apalagi saya setiap senin

*sampai sabtu saya jualan dan tidak dirumah. Jadi anak saya dirumah diawasi oleh kakaknya”.*⁹²

Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan dengan ibu Ratna, terlihat bahwa ia mengalami kesulitan personal, khususnya emosi, karena kesulitan tersebut berasal dari sifat keras kepala anak untuk berkomunikasi. Ia mengatakan bahwa sangat sulit untuk berbicara dengan anaknya ketika ada emosi di antara mereka, jika sedang emosi apalagi pada saat ibu lelah saat pulang dari tempat kerjanya karena faktor lelah fisiknya saat sedang berkomunikasi dengan anaknya.

Hambatan yang muncul sesuai dengan pernyataan ibu Saadah (48 tahun), alias tantangan media. Dalam situasi di mana anak lebih peduli dengan perangkat elektroniknya daripada pesan yang disampaikan oleh orang tuanya

*“misalnya saya panggil dia gak jawab karena asik main hp, dan bahkan temannya memanggil dia juga tidak jawab dan buat dia malas belajar. Karena tidak menjawab saya ambil hpnya, tapi dia minta lagi sambil maksa. Bahkan ketika hp tidak dikasih dia marah sampai pukul-pukulan dan nangis. Bahkan kayak anak tuli karena gak denger kalau saya panggil”.*⁹³

Hambatan yang muncul adalah Hambatan pribadi biasanya menjadi fokus dalam proses komunikasi orang tua dengan anak mereka. Di mana kendala tersebut terjadi pada komunikator dan komunikan. Sesuai dengan penjelasan dari penjelasan orang tua di atas, mereka memiliki hambatan tersendiri. Hambatan

⁹²Hasil wawancara dengan Ratna, warga Gampong Neusu Jaya, pada hari Kamis 27 Juni 2024 pukul 11.00 wib.

⁹³Hasil wawancara dengan ibu Saadah, warga Gampong Neusu Jaya, pada hari Kamis 26 Juni 2024 pukul 10.00 wib.

tersebut masuk kedalam hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, *stereotype*, bias dari dalam diri komunikator maupun komunikan. Hal lain juga dapat terjadi karena adanya hambatan media. Dimana anak terlalu fokus bermain gadget daripada pada mendengar pesan yang disampaikan oleh orang tua.

b. Konsistensi Dalam Penerapan Aturan

Dalam penggunaan gadget oleh anak, orang tua harus membuat aturan yang akan diterapkan oleh anak dan nantinya akan menjadi sebuah aturan dalam keluarga. Aturan tersebut disepakati oleh kedua orang tua dengan anaknya dan dijalankan dengan konsisten. Dalam hal ini ibu Rini menyampaikan bahwa aturan dalam keluarga terutama masalah disiplin menggunakan gadget dan aturan yang diberikan sudah dilatih pada anak sejak anak masih sangat kecil.

*“Saya dirumah punya aturan dalam penggunaan hp ini. Misalnya jika anak saya memakai hp lebih dari 1 jam saya akan ambil hpnya. Dan dia harus terima karena itu sudah menjadi keputusan saya dengan anak saya. Dan ketika saya menyuruh dia untuk mengerjakan suatu hal di harus nurut karena kalau tidak mendengarkan saya hp akan saya sita selama tiga hari. Jadi mau tidak mau anak saya selalu mendengarkan apa yang saya katakan”.*⁹⁴

Maka dengan konsisten dalam penerapan aturan penggunaan gadget ini sangat membantu anak untuk nurut pada orang tua dan tanpa melawan. Hal ini juga diungkapkan oleh ibu Destiana.

“ anak saya pulang sekolah main hp hanya 1 jam dalam sehari dan setelah itu anak harus pergi ngaji atau main sama kawannya tidak boleh

⁹⁴Hasil wawancara dengan ibu Rini, warga GmpungNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 11.00 wib.

main hp lagi, dan jika itu dilanggar besoknya kami tidak kasih hp lagi jadi mau tidak mau anak nurut sama apa yang kami bilang kalau gak nurut besok gak dapat main hp lagi. dan aturannya anak kami tidak boleh bawa hp tidur. Jadi kalau malam hpsma kami”,⁹⁵

Dan hal tersebut berbeda dengan ungkapan ibu Ummul yang memberikan gadget pada anak pada saat sekolah 4 jam sehari tetapi saat libur hampir setiap hari.

“ saya kasih anak saya hp sampai 4 jam dalam sehari tetapi di hari libur hampir setiap hari, jadi anak ketagihan minta hp sedangkan kami tidak kasih dia nangisteru ayahnya kasihannya makanya dikasih terus sama anaknya”.⁹⁶

Konsistensi dalam pemberian aturan dalam penggunaan gadget pada anak harus dilatih dari awal anak menggunakan gadget agar anak dapat disiplin dalam mematuhi aturan dari orang tuanya.

c. Disiplin Orang Tua

Orang tua tidak hanya dituntut untuk menasehati dan memberikan aturan terhadap anak tetapi orang tua juga dituntut menjadi *role model* yang merupakan serangkaian perilaku yang dilakukan oleh orang tua dalam mengasuh, membimbing anaknya, karena segala perilaku yang orangtua lakukan akan dijadikan panutan atau contoh yang akan ditiru oleh anak. Begitu halnya dalam masalah penggunaan *gadget* di dalam rumah, orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anak seperti tidak menggunakan *gadget* saat di cas, saat waktu

⁹⁵Hasil wawancara dengan ibu Destiana, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.30 wib.

⁹⁶Hasil wawancara dengan ibu Ummul, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.00 wib.

sholat dan tidak main *gadget* di depan anak, seperti yang disampaikan oleh narasumber ayah yaitu pak ijal (53 tahun).

“Saya kalau lagi azan, atau lagi duduk sama anak di depan televisi saya sengaja tidak menggunakan gadget depan anak, saya tunggu mereka main keluar dan sudah tidur baru saya main hp. Karena kalau tidak dia akan mendongkol ketika dilarang main hp tetapi orang tuanya boleh”.⁹⁷
Begitu juga yang disampaikan oleh pak habibi

“Saya sama istri saya kalau main hp ya pada saat anak sudah tidur atau dia lagi gakdirumah”.⁹⁸

Memberi contoh yang baik pada anak akan melatih kedisiplinan anak dalam penggunaan *gadget* dan penerimaan anak atas larangan yang diberikan orang tuanya. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa sebagian anak tidak terima jika orang tuanya bermain *gadget* tetapi dia tidak dibolehkan. Seperti yang disampaikan oleh ibu Neli pada saat peneliti wawancara.

“Si adek ini lah selalu menjawab kalau gak di kasih hp, dia bilang bunda sama ayah kok boleh sedangkan kami tidak boleh main hp, sehingga akhirnya dia merengek meminta hp sama ayahnya karena ayahnya lagi main hp di depan dia”.⁹⁹

d. Penggunaan Gadget Oleh Anak di GampongNeusu Jaya

Gadget sudah menjadi bagian keseharian orang dewasa, dan anak-anak sering terpapar penggunaannya sejak usia dini. Orang tua menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan, seperti bekerja, berkomunikasi dan juga sebagai hiburan sehingga anak-anak terbiasa melihat orang tua menggunakan *gadget* akan meniru

⁹⁷Hasil wawancara dengan pak Ijal, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Kamis 27 Juni 2024 pukul 12.00 wib.

⁹⁸Hasil wawancara dengan pak Habibi, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 12.00 wib.

⁹⁹Hasil wawancara oleh Ibu Neli, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Kamis Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.00 wib.

dan mencobanya sendiri. Terlepas dari pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, *gadget* juga memiliki dampak yang positif bagi anak tetapi perlu digaris bawahi bahwa penggunaan *gadget* pada anak perlu pengawasan yang ketat.

a) Awal Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Teknologi berupa *gadget* yang merupakan teknologi komunikasi yang sangat disukai oleh banyak orang, termasuk orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Media ini tidak hanya digunakan untuk berbicara, tetapi juga digunakan untuk bermain game, hiburan, dan fitur lainnya yang tertanam dalam perangkat elektronik..

Menurut observasi yang peneliti lakukan di lingkungan GampongNeusu Jaya, peneliti menemukan sebagian anak lebih senang untuk menyendiri serta asyik sendiri dengan *gadget* mereka. Dan fokus terhadap *gadget* mereka sehingga membuat mereka tidak peduli dengan apa yang ada disekitar mereka. Hal tersebut dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan teman-teman mereka yang sudah menggunakan *gadget*, ada rasa keinginan yang sama dengan teman-temannya.¹⁰⁰

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan informan di GampongNeusu Jaya. Informan ibu Hafni

“Sebenarnya saya tidak setuju anak saya menggunakan hp, karena bikin dia lalai belajar, lalai sholat. Tapi sekarang jamannya sudah semua orang pakai itu, apalagi teman-teman teman dia sudah pake hp semua. Makanya kami belikan dia hp juga”.¹⁰¹

b) Kebutuhan Pendidikan

¹⁰⁰Hasil observasi di GampongNeusu Jaya, Pada hari Rabu 26 Juni 2024.

¹⁰¹Hasil wawancara dengan ibu Hafni, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 16.41 wib.

Di era digital saat ini kebutuhan pendidikan memang mendorong anak untuk mengenal dan menggunakan *gadget*. Karena *gadget* menawarkan berbagai manfaat untuk mendukung proses belajar anak, seperti akses informasi yang luas, konten edukasi yang menarik dan tempat untuk berkreasi dan juga sebagai media dalam pembelajaran dan bahkan dibutuhkan untuk informasi sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan ibu Neli.

“Awal mula si adek kenal hp pada saat sekolah-sekolah onlinekemaren. Mau gak mau kan kami beli hp android untuk kebutuhan sekolah dia karena memang wajib dari sekolahnya dia. Lama-lama dia juga makehp kami bahkan lebih bisa make daripada kami sendiri”.¹⁰²

Seperti halnya juga disampaikan oleh ibu Rini.

“Awalnya anak saya pakehp ya untuk untuknonton video pembelajaran, karena dia anak-anak dia lebih bisa pakehp daripada kami. Karena ada kebutuhan sekolah makanya kami kasih hp untuk dia belajar’.¹⁰³

Pada awalnya *gadget* diperkenalkan kepada anak dengan tujuan mendukung kebutuhan pendidikan. Kemudahan akses informasi dan berbagai aplikasi edukatif menjadi daya tarik utama. Dan orang tua juga menyambut baik kehadiran *gadget* sebagai alat bantu belajar yang efektif dan interaktif bagi anak-anak mereka. Seperti yang disampaikan ibu Evi, bahwa dengan *gadget* anak saya suka melihat tutorial membuat mainan dan video edukasi yang ada di youtube.

¹⁰²Hasil wawancara dengan Ibu Neli, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Kamis Jumat 28 Juni 2024 pukul 17.00 wib.

¹⁰³Hasil wawancara dengan ibu Rini, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 Juni 2024 pukul 11.00 wib.

*“anak saya suka tu liat-liat video tutorial cara buat hasta karya, menonton kartun yang menggunakan bahasa Inggris sehingga anak saya bisa sambil belajar dengan hp itu”.*¹⁰⁴

Seiring berjalannya waktu, penggunaan *gadget* mulai bergeser ke arah hiburan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti munculnya berbagai aplikasi dan game yang menarik dan menghibur sehingga anak teralihkan. Seperti yang disampaikan oleh ibu Ratna bahwa pada mulanya anaknya menggunakan *gadget* dengan alasan untuk belajar tetapi seiring berjalan waktu anak beralih untuk bermain game.

*“Awalnya kami senang karena anak kami pakehp untuk menonton video kisah-kisah nabi, dongeng cerita rakyat. Tetapi sekarang malah sibuk main game dan sudah candu dia karena kalau tidak main game dia resah dan tidak tenang”.*¹⁰⁵

Pernyataan tersebut sama halnya seperti yang disampaikan oleh ibu Saadah (48 tahun).

*“Anak kami alasan awalnya minjemhp untuk sekolah liat-liat video belajar tapi sekarang hp itu hanya untuk main game, nonton video tiktok. Karena udah bisa akses itu semua”.*¹⁰⁶

Pergeseran penggunaan *gadget* dari pendidikan ke hiburan membawa dampak negatif bagi anak-anak, diantaranya penurunan prestasi belajar karena anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain *gadget* cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih rendah. Hal ini disebabkan karena anak tidak lagi memiliki waktu konsentrasi untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

¹⁰⁴Hasilwawancara dengan ibu Evi, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Jumat 28 2024 pukul 16.27 wib.

¹⁰⁵Hasil wawancara dengan ibu Ratna, warga GampongNeusu Jaya, pada hari Kamis 27 Juni 2024 pukul 11.00 wib.

¹⁰⁶Hasil wawancara dengan ibu Saadah, warga GampongNeusu Jaya, pada hari kamis 26 Juni 2024 pukul 10.00 wib.

Dari pemaparan diatas, secara garis besar bahwa faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi persuasif orang tua dalam upaya pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia 6-12 tahun sebagai berikut :

- 1) *Pertama*, adanya hambatan dalam berkomunikasi antara orang tua dan anak. Misalnya dalam bahasa penyampaian terkadang orang tua emosi sehingga anak juga emosi ketika dilarang dalam penggunaan *gadget*.
- 2) *Kedua*, tidak konsisten dalam aturan bermain *gadget* pada anak. Orang tua perlu konsisten dalam menerangkan aturan terkait dengan penggunaan *gadget*. Misalnya seperti konsisten dalam memberikan *gadget* pada anak sesuai perjanjian dan jika dilanggar beri sanksi sesuai perjanjian dari awal.
- 3) *Ketiga*, contoh yang diberikan orang tua atau disiplin. Anak-anak selalu meniru perilaku orang tua mereka maka jika orang tua sering menggunakan *gadget* di depan anak, anak mungkin menganggap penggunaan *gadget* sebagai perilaku yang normal dan dapat diikuti.
- 4) Pergeseran penggunaan *gadget* yang awal mulanya sebagai alat bantu untuk pendidikan beralih menjadi alat untuk hiburan bagi anak-anak, karena *gadget* telah menghadirkan berbagai aplikasi yang menarik perhatian anak.

D. Pembahasan dan Analisis Data

Dari uraian di atas, penulis dapat menganalisis bahwa pendapat informan juga berdasarkan gagasan tentang cara orang tua berkomunikasi untuk mencegah anak mereka kecanduan *gadget*, pendapat mereka hampir identik dan tidak banyak

berbeda. Karena informan mengatakan memberikan pendekatan komunikasi dengan cara yang berbeda-beda, memberikan aktivitas diluar rumah, memberi batasan waktu, dan memberi contoh yang baik untuk anak dan itu semua sama dengan uraian yang ada dalam konsep penelitian. Di dalam penelitian ini, seorang ibu melakukan teknik komunikasi untuk mencegah kecanduan gadget pada anak dengan melakukan pendekatan. Pendekatan yang dilakukan yaitu dengan cara menjadikan anak sebagai teman, memberikan anak perhatian dengan bertanya apa yang diinginkan dan dibutuhkan anaknya.

Dari hasil uraian di atas, penulis dapat menganalisis bahwa pendapat dari informan dan juga berdasarkan konsep mengenai, faktor yang mempengaruhi keefektivan komunikasi persuasif orang tua di Gampong Neusu Jaya hampir sama. Karena faktor yang dapat mempengaruhi yaitu kemampuan komunikasi dimana sebagian dari informan memiliki hambatan dalam berkomunikasi dan pemahaman orang tua terhadap pengaruh negatif dari penggunaan gadget pada anak.

Dari uraian diatas, penulis menganalisis bahwa teori SOR sesuai dengan pembahasan yang penulis lakukan, karena teori tersebut menerapkan dengan cara *stimulus* (pesan) untuk penggunaan *gadget* oleh anak orang tua dapat memberikan *stimulus* positif dengan mengatur waktu penggunaan, memberikan aktivitas lain, mengontrol konten yang dilihat anak, serta memberikan contoh yang baik dengan mengurangi penggunaan *gadget* di depan anak. Menggunakan komunikasi persuasif yaitu komunikasi pendekatan yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku seseorang baik secara verbal maupun nonverbal. Kemudian Organisasi (komunikasikan), yang menjadi komunikasikan adalah

anak, dan anak akan menerima stimulus tersebut. Orang tua dapat membantu anak-anak memahami konsekuensi negatif dari kecanduan gadget dengan menggunakan komunikasi persuasif dengan memberikan perhatian, pengertian yang nantinya anak akan menerima apa yang disampaikan oleh orang tua. Respon, respon yang terjadi ketika anak menanggapi stimulus atau menerima pesan yang disampaikan orang tua dengan cara memberi tahu anak-anak tentang pengaruh negatif yang akan muncul ketika menggunakan *gadget* secara berlebihan.

Dengan penerapan komunikasi persuasif dengan teori SOR, anak akan merespon dengan baik. Misalnya orang tua melarang anak menggunakan gadget dengan memberikan penjelasan kepada anak dan melakukan pendekatan komunikasi maka anak akan menurut dengan apa yang diperintahkan orang tua. Orang tua dapat menanggapi dengan memberikan penguatan positif untuk perilaku yang baik dan sanksi yang berkelanjutan untuk perilaku yang berlebihan dalam penggunaan gadget. Orang tua dapat lebih efektif mencegah kecanduan *gadget* dengan memahami bagaimana anak-anak memproses dan merespon stimulus penggunaan *gadget*.

Pencegahan kecanduan *gadget* pada anak bukanlah hal yang mudah. Tetapi, sebagai orang tua perlu adanya teknik komunikasi untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak. Agar anak-anak kedepannya dapat menggunakan *gadget* dengan baik dan bermanfaat. Komunikator yang ulung bukanlah yang dilahirkan tetapi komunikator yang ulung itu diciptakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yang telah dilakukan oleh penulis dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik komunikasi persuasif orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak bertujuan untuk membujuk dan mempengaruhi agar tidak kecanduan pada gadget yang nantinya akan memberikan dampak negatif pada anak. Penerapan komunikasi persuasif yang dilakukan orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak diantaranya adalah dengan melakukan pendekatan komunikasi pada anak dengan komunikasi yang terbuka, mengurangi penggunaan gadget pada anak dengan memberikan batasan waktu pemakaian, memberikan aturan dan sanksi yang konsisten dan mengarahkan anak pada aktivitas lain baik aktivitas di rumah maupun di luar rumah. Orang tua juga harus menyampaikan pesan atau pengaruh negatif penggunaan gadget pada anak dengan memahami bagaimana karakter anak, sifat dan emosional anak. komunikasi antara ayah dan ibu. Orang tua antara ayah dan ibu harus berdiskusi dan memutuskan sesuatu secara bersama-sama terutama diskusi mengenai permasalahan gadget dan memberikan contoh baik seperti tidak bermain gadget di depan anak.

Dalam teknik komunikasi persuasif orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak memiliki faktor yang mempengaruhi epektifas komunikasi persuasif orang tua, diantaranya hambatan komunikasi, konsistensi dalam aturan

bermain *gadget* pada anak, disiplin orang tua, dan penggeseran penggunaan *gadget*.

B. Saran

1. Saran Akademis

Peneliti mengharapkan agar penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa/i yang akan melakukan penelitian serupa atau melakukan penelitian atas topik yang sama. Peneliti berharap agar topik ini dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat menimbulkan rasa keingintahuan untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Saran Praktis

- 1) Saran peneliti terhadap orang tua bagi orang tua di GampongNeusu Jaya, perlu meningkatkan kemampuan komunikasi persuasif pada anak hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengenali dan memahami anak.
- 2) Bagi orang tua di GampongNeusu Jaya , hendaknya meningkatkan komunikasi antara ayah dan ibu agar terciptanya kesepakatan dalam hal pendidikan anak mengenai penggunaan *gadget* agar tidak terjadi kesalah pahaman antara ayah dan ibu.
- 3) Bagi masyarakat GampongNeusu Jaya diharapkan dapat lebih mengontrol anak-anaknya serta memberikan contoh yang baik pada anak dalam hal penggunaan *gadget* di hadapan anak dan memberikan batasan, seperti memberikan batasan waktu dan memberikan hukuman pada saat anak melanggar peraturan yang telah diberikan oleh orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abidin, A. R., Abudi, M. Urgensi komunikasi model stimulus organism response (s-o-r) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. (2021) 6(2).
- Arikunto, Suharsimi. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Aryati, Tri . “Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Wukisari Imogiri Bantul” *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2017.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Effendy, Onong Uchjana. Ilmu komunikasi : *Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Gunawan, Husaini., Setiady, Purnomo. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aska, 2009.
- Hendri, Ezi. Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Idi Abdullah, Safaria. *Etika Pendidikan Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015.
- Ihsan Dacholfany , Hasanah Uswatun. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Kosep Islam*. Jakarta: AMZAH, 2018.
- Iskandarwassid., Sunendar, Dadang. Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2016.
- Lestari, Sri. *Psikologi keluarga*. Jakarta: 2016).
- Lexy J., Meleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007.
- Maarif, Bambang Saiful. Komunikasi Dakwah. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011.
- Prints, Darwan. *Hukum Anak Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bhakti, 2000
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Roudonah. Ilmu Komunikasi. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2019.
- Sangadji, Etta Mamang., Sopiah. *Metodologi Penelitian : Pendekatan praktis dalam penelitian*, Ed.I. Yogyakarta: ANDI, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Suyanto, Bongong., Sutinah. *Metode Penelitian Sosial : Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Syahputra, Iswandi. *Komunikasi Profetik*. Bandung : Simbosa Rekatama Media, 2007.
- Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Jurnal :

Eklesia, "Peran Komunikasi orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini di kelurahan Karombasan Utara. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi* 2.3. 2020.

Eklesia, Rumengan Christina, J. W. Londa, and Elfie Mingkid. "Peran komunikasi orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini di kelurahan karombasan utara." *Acta Diurna Komunikasi* 2.3 (2020).

F Refa Adinda., Anugrah, Dandan. "Penangan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid – 19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *Jurnal Proceedings*. 2021. Vol.1.28.

Febrianto, Puguh Syayekti., Sugandi, "Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Membimbing Anak Usia Dini Pengguna Smartphone Di Kecamatan Tanjung Redep Kabupaten Berau", *eJournal Ilmu Komunikasi*." Vol.11.2.

Siagian, Marianna, Mailin Mailin, and Erwan Efendi. "Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu Gadget di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan." *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam* 8.1 (2021).

Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak* Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.

Skripsi :

Nafiah, Isma Nasikhatin. *Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Anak Usia Dini Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Dema*. skripsi. tidak diterbitkan. Semarang: UIN Walisongo, 2021.

Okina, Seri. *Strategi Komunikasi Ibu Terhadap Anak Dalam Mencegah Pengaruh Negatif Penggunaan Smartphone (Studi Pada Gampong Pango Raya)*. Skripsi, tidak diterbitkan. Banda Aceh: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, 2020

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**
Nomor: B.396/Un.08/FDK/KP.00.4/04/2024
Tentang
**Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Genap Tahun Akademik 2023/2024**

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen,
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional,
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2024, Tanggal 24 November 2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr.: 1) Zainuddin T., S.Ag., M.Si..... PEMBIMBING UTAMA (Subtansi Penelitian)
2) Arif Ramdan Sulaeman, S.Sos., M.A. PEMBIMBING KEDUA (Teknik Penulisan)

Untuk membimbing KKKU Skripsi:

Nama : Nadifa Rahma Putri
NIM/Jurusan : 200401003/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : Teknik Komunikasi Persuasif Orang Tua dan Anak Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget pada Anak (Studi Gampong Neusu Jaya Kecamatan Baiturrahman Banda Aceh)

- Kedua** : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN AR-Raniry Tahun 2024;
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 02/04/2024 M
22 Ramadan 1445

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,


Kusmawati Hatta

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip.
Keterangan
SK berlaku samawi dengan tanggal : 02/04/2025

Lampiran 2. Surat penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.1060/Un.08/FDK-I/PP.00.9/06/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepada Keuchik Gampong Neusu Jaya
2. Kepada Keuchik Gampong Neusu Aceh
3. Kepada Orang Tua di Gampong Neusu Jaya

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NADIFA RAHMA PUTRI / 200401003**
Semester/Jurusan : VIII / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat sekarang : Jalan lingkaran kampus, Rukoh, Darussalam, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Teknik Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak (Studi di Gampong Neusu Jaya, Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, kami mengucapkan terimakasih.


Banda Aceh, 26 Juni 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 05 Juli 2024

Dr. Mahmuddin, M.Si.

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian


PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN BAITURRAHMAN
GAMPONG NEUSU JAYA
 Jln. Hasan Saleh Kota Banda Aceh-Kode Pos 23243

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang betanda tangan dibawah ini :

Nama : **ASRUL YULIA, S.Pt.**
 Jabatan : Keuchik Gampong Neusu Jaya


Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :


Nama : **NADIFA RAHMA PUTRI**
 NIM : 2004010003
 Pekerjaan : Pelajar/mahasiswa

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan benar telah selesai melakukan Penelitian di wilayah Gampong Neusu Jaya Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh, selama satu Bulan (Juni). Dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

" TEKNIK KOMUKASI PERSUASIF ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK (STUDI DI GAMPONG NEUSU JAYA KEC. BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH)".

Demikian surat keterangan ini kami perbuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

BANDA ACEH, 05 AGUSTUS 2024
 KEUCHIK GAMPONG NEUSU JAYA

ASRUL YULIA, S.Pt


جامعة الرانيري
AR - RANIRY

CS Dipindai dengan CamScanner

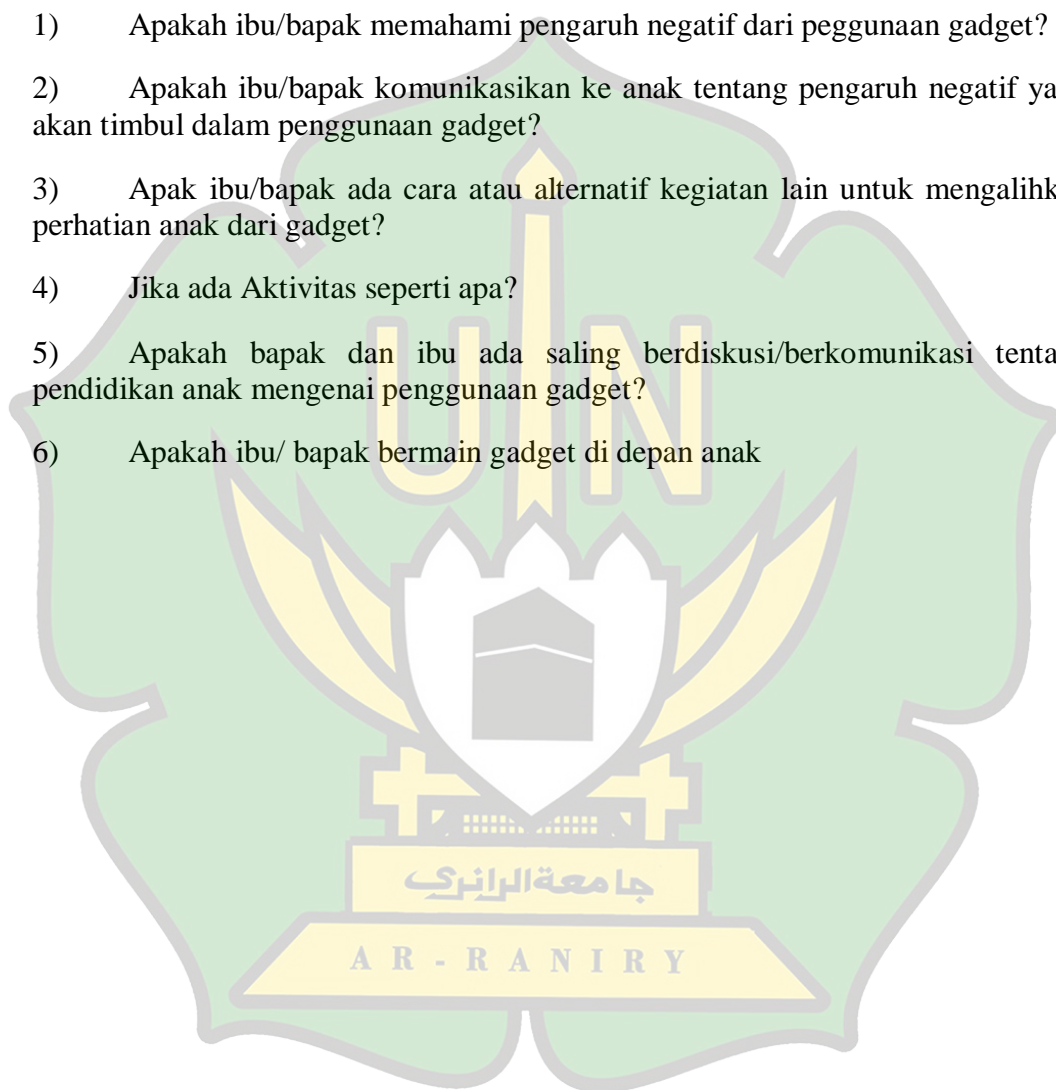
Lampiran 4. Instrumen pertanyaan wawancara

Daftar Wawancara

1. Bagaimana teknik komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua di Gampong Neusu Jaya dalam mencegah kecanduan gadget pada anak-anak?

- a. apakah anak ibu sudah menggunakan gadget?
 - 1) Dari usia berapa anak ibu menggunakan gadget
 - 2) Jenis gadget apa yang dipakai?
 - 3) Gadget siapa yang dipakai oleh anak?
 - 4) Setuju tidak anak ibu menggunakan gadget?
 - 5) Alasan ibu setuju/tidak setuju?
 - b. bagaimana teknik komunikasi ibu/bapak dalam ,mencegah kecanduan pada anak
 - 1) Bagaimana cara ibu/bapak melakukan pendekatan/ cara berkomunikasi pada anak?
 - 2) Bagaimana bahasanya ibu/bapak?
 - 3) Jika anak sudah bermain gadget, bagaiman cara ibu/bapak memberhentikan dan melarang anak dalam menggunakan gadget?
 - 4) Apakah dinasehati atau langsung memberikan tindakan/arahan lain?
 - 5) Kira-kira bagaiman respon anak setelah itu/ apakah ada perubahan?
 - 6) Ada tidak kekhawatiran yang muncul ketika anak ibu/bapak bermain gadget?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi orang tua dalam upaya mencegah kecanduan gadget pada anak di Gampong Neusu Jaya?
- a. Bagaimana pembatasan waktu bermain gadget
 - 1) Apakah ibu membatasi penggunaan gadget pada anak?
 - 2) Dalam sehari berapa jam anak ibu/bapak menggunakn gadget?
 - 3) Biasanya anak ibu/bapak menggunakan gadget untuk apa?
 - 4) Cendrungkemanakah anak bapak/ibu dalam menggunakan gadget, apakah dalam hal belajar, game/hiburan?

- 5) Apakah ibu/bapak mengawasi atau mendampingi anak saat menggunakan gadget?
- 6) Pernah tidak anak ibu /bapak tetap memainkan gadget, setelah ibu larang?
- b. Bagaimana teknik komunikasi persuasif orang tua pencegahan kecanduan gadget pada anak.
 - 1) Apakah ibu/bapak memahami pengaruh negatif dari penggunaan gadget?
 - 2) Apakah ibu/bapak komunikasikan ke anak tentang pengaruh negatif yang akan timbul dalam penggunaan gadget?
 - 3) Apakah ibu/bapak ada cara atau alternatif kegiatan lain untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget?
 - 4) Jika ada Aktivitas seperti apa?
 - 5) Apakah bapak dan ibu ada saling berdiskusi/berkomunikasi tentang pendidikan anak mengenai penggunaan gadget?
 - 6) Apakah ibu/ bapak bermain gadget di depan anak



Lampiran 5. Tabel informan penelitian dan data pekerjaan

N O	NAMA	L/P	PEKERJAAN	USIA	USIA ANAK
1	Ratna Juita	P	Pedagang	45	10 Tahun
2	Maulia Srina Septia	P	IRT	33	9 Tahun
3	Rini Rahmawati	P	IRT	39	12 Tahun
4	Febi Juita	P	Wiraswasta	40	11 Tahun
5	Evi	P	IRT	35	10 Tahun
6	Dewi Rikawati	P	IRT	38	9 Tahun
7	Yulita Yusuf	P	IRT	42	8 Tahun
8	Yusrida	P	IRT	34	10 Tahun
9	Destiana	P	IRT	32	12 Tahun
10	Hafni	P	Wiraswasta	51	12 Tahun
11	Habibi Misran	L	Operator Desa	43	6 Tahun
12	Neli	P	Pedagang	48	10 Tahun
13	Ummul khairini	P	Operator Desa	34	7 Tahun
13	Fitria	P	IRT	48	8 Tahun
14	Saadah	P	IRT	48	11 Tahun
15	Dwizal	L	Wiraswasta	52	10 Tahun

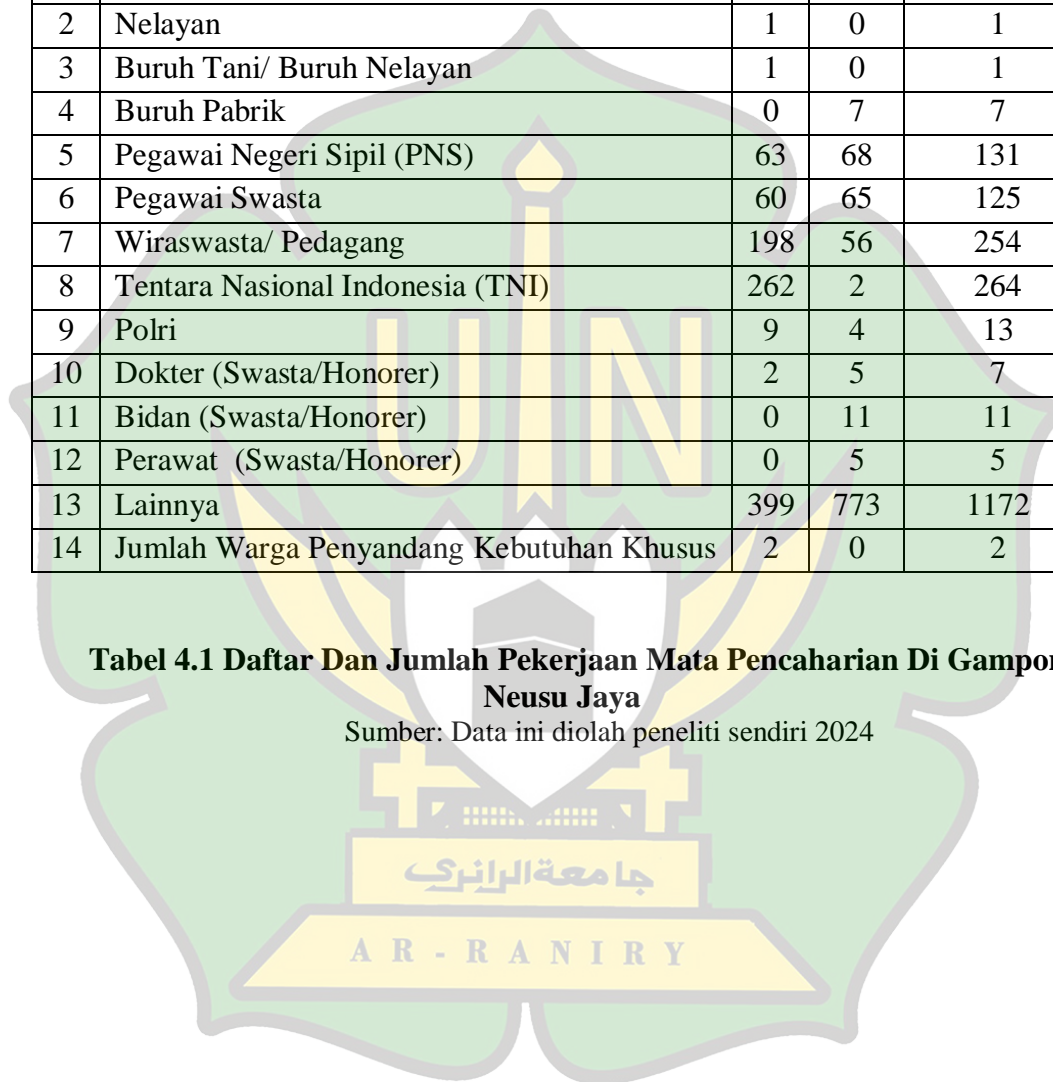
Sumber: Data ini diolah peneliti sendiri 2024

Tabel 3.1 Daftar Nama Informan Penelitian

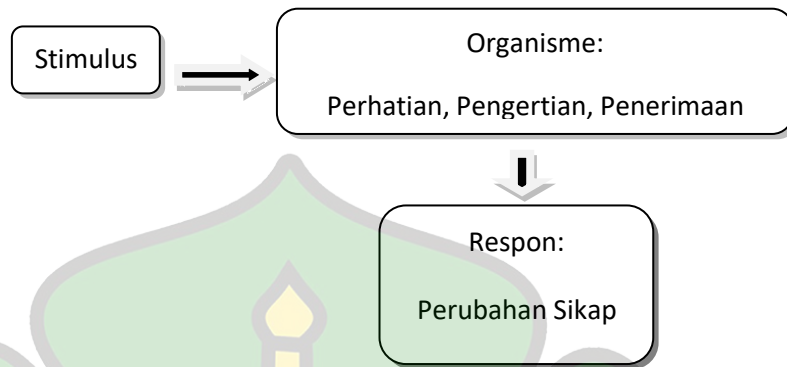
No	Jenis Pekerjaan	L	P	Jumlah (orang)
1	Petani	4	1	5
2	Nelayan	1	0	1
3	Buruh Tani/ Buruh Nelayan	1	0	1
4	Buruh Pabrik	0	7	7
5	Pegawai Negeri Sipil (PNS)	63	68	131
6	Pegawai Swasta	60	65	125
7	Wiraswasta/ Pedagang	198	56	254
8	Tentara Nasional Indonesia (TNI)	262	2	264
9	Polri	9	4	13
10	Dokter (Swasta/Honoror)	2	5	7
11	Bidan (Swasta/Honoror)	0	11	11
12	Perawat (Swasta/Honoror)	0	5	5
13	Lainnya	399	773	1172
14	Jumlah Warga Penyandang Kebutuhan Khusus	2	0	2

Tabel 4.1 Daftar Dan Jumlah Pekerjaan Mata Pencarian Di Gampong Neusu Jaya

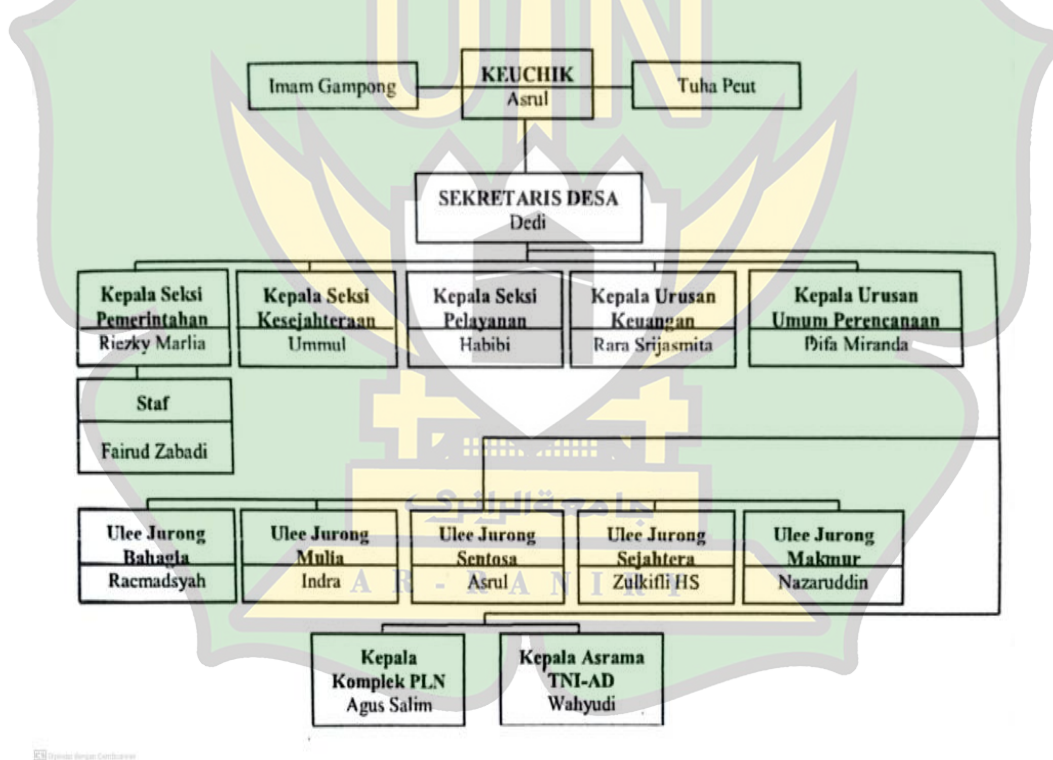
Sumber: Data ini diolah peneliti sendiri 2024



Lampiran 6. Dokumentasi sumber data, Gambar.



Gambar 1. Skema Teori SOR



Gambar 2. Struktur Gampong Neusu Jaya

Sumber Data : Data Gampong Neusu Jaya 2024



Gambar 3. Foto Anak Bermain Gadget
Sumber : Foto anak bermain gadget di GampongNeusu Jaya.¹⁰⁷

¹⁰⁷Hasil dokumentasi di GampongNeusu Jaya, pada hari Rabu 26 Juni 2024

Lampiran7. Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan ibu Evi sebagai warga GampongNeusu Jaya Kecamatan Darussalam Kota Banda Aceh



Wawancara dengan ibu Yusrida sebagai warga GampongNeusu Jaya Kecamatan Darussalam Kota Banda Aceh



Wawancara dengan ibu Rini sebagai warga Gampong Neusu Jaya Kecamatan Darussalam Kota Banda Aceh



Lampiran 8. Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Identitas Diri**

Nama Lengkap : Nadifa Rahma Putri
 Nama Panggilan : Nadifa
 Tempat/Tgl Lahir : Taming, 12 Februari 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Kp. Taming Koto Sawah, Lembag
 Melintang, Kab. Pasaman Barat, Prov.
 Sumatra Barat
 Alamat Email : putinadifarahma@gmail.com
 Hobi : Menulis Dan Melukis

Orang Tua

Nama Ayah : Suharman
 Nama Ibu : Ira Eni Bayu
 Pekerjaan Ayah : Petani
 Alamat : Kp. Taming Koto Sawah, Lembag
 Melintang, Kab. Pasaman Barat, Prov.
 Sumatra Barat.

Riwayat Pendidikan

1. Tahun 2009 – 2014 : SDN 08 Lembah Melintang
2. Tahun 2014 – 2017 : Ponpes Modren Adlaniyah
3. Tahun 2017 – 2020 : Ponpes Modren Adlaniyah
4. Tahun 2020 – 2024 : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh 10 Agustus 2024
 Penulis

Nadifa Rahma Putri