

**PROSES KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN ANAK DALAM
PENGUNAAN GADGET (STUDI KASUS DI KECAMATAN BLANG
PIDIE KABUPATEN ACEH BARAT DAYA)**

SKRIPSI S-1

Diajukan Oleh

KHAIRUN NISA

NIM. 411306995

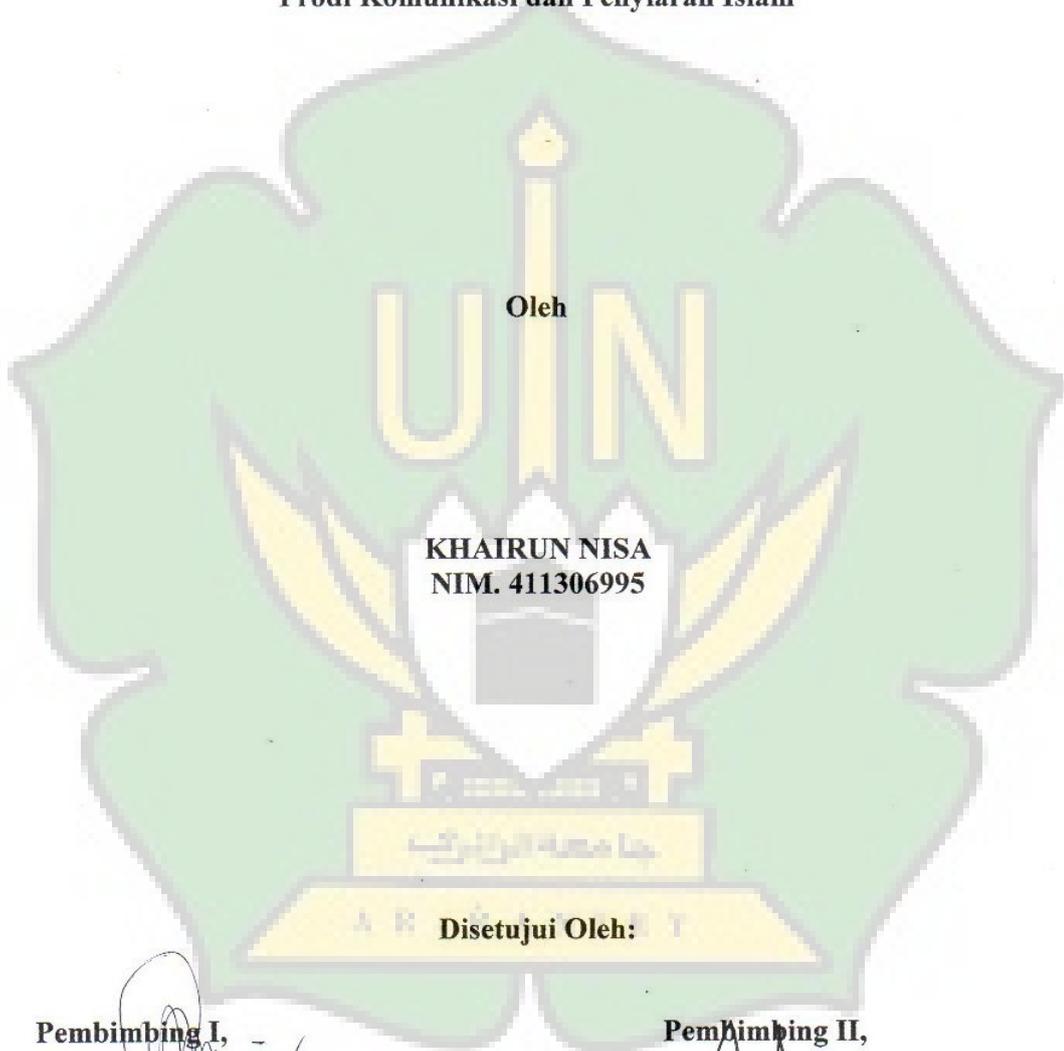
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020 M/ 1441 H**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**



Pembimbing I,

Drs. H. A. Karim Syeikh, M. A
NIP. 195504201982031002

Pembimbing II,

Dr. Abizal M. Yati, Lc. M. A
NIDN. 2020018203

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
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

Diajukan Oleh

**PROSES KOMUNIKASI ANTARA ORANG
TUA DAN ANAK DALAM PENGGUNAAN
GADGET (STUDI KASUS DI KECAMATAN
BLANG PIDIE KABUPATEN ACEH BARAT
DAYA)**
NIM. 411306995

Pada Hari/Tanggal

Jum'at, 24 Januari 2020 M
28 Jumadil Awwal 1441 H

di

Darussalam-Banda Aceh

Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,

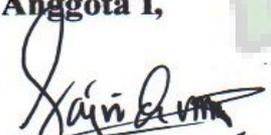
Sekretaris,

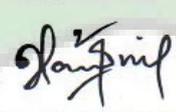

Drs. H. A. Karim Syekh, M. A
NIP. 19550420 198203 1 002


Dr. Abizal M. Yati, Lc., M. A
NIDN. 2020018203

Anggota I,

Anggota II,


Fajri Chairawati, S. Pd. I., M. A
NIP. 19790330 200312 2 002


Hanifah, S. Sos. I., M. Ag
NIP. 19900920 201903 2 015

Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry


Dr. Fakhri S. Sos., M. A
NIP. 19641129 199803 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Khairun Nisa

NIM : 411306995

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga 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 di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 16 Januari 2020



Menyatakan,

Khairun Nisa
NIM. 411306995

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Proses Komunikasi Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Penggunaan Gadget (Studi Kasus di Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya)”** dengan baik dan benar.

Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW serta para sahabat, tabi'in dan para ulama yang senantiasa berjalan dalam risalah-Nya, yang telah membawa cahaya kebenaran yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan mengajarkan manusia tentang etika dan akhlakul karimah sehingga manusia dapat hidup berdampingan secara dinamis dan tentram. ketakwaan dan kebahagiaan bagi seluruh umat manusia.

Alhamdulillah pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Tidak mudah jalan yang ditempuh untuk bisa merampungkan tugas akhir ini. Sifat malas, proses perizinan, pengumpulan materi dan data merupakan tantangan yang kerap kali dihadapi oleh penulis. Dengan anugerah yang Allah berikan, penulis mampu melewati semua tantangan, dan dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis turut menyampaikan ribuan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Ayah tercinta Sulaiman M dan Mamak tercinta Rihanna yang telah membesarkan ananda dengan penuh kasih sayang, yang tak pernah lelah dalam membimbing serta tak pernah lelah memberikan dukungan sehingga ananda mampu menyelesaikan studi ini hingga jenjang sarjana. kepada adik-adik kakak yang sangat Kakak sayangi Ella Maulida, Putri dan kepada sanak-sanak saudara lainnya yang memberikan semangat dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Fakhri, S.Sos., M.A sebagai Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Bapak Drs. Yusri, M., LIS selaku Wadek I, Bapak Zainuddin T M., Si, selaku Wadek II dan Bapak Dr, T. Lembong Misbah, M.A, selaku Wadek III.
3. Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Bapak Dr. Hendra Syahputra, ST., M. M dan Sekretaris Jurusan Ibu Anita, S.Ag., M. Hum.
4. Bapak Drs. Karim Syeikh, M.A (Pembimbing I) dan Bapak Dr. Abizal Muhammad Yati, Lc., M.A (Pembimbing II) sebagai pembimbing skripsi yang selalu setia dan sabar membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Fairus, S.Ag., M. A (Penasehat Akademik).

6. Bapak Fakruddin, S.Ag, M.Pd (Penguji Komprehensif Pengetahuan Agama).
Ibu Asmaunizar, M.Ag (Penguji Pengetahuan Umum). Bapak syahril, M.Si.,
(Penguji Pengetahuan Dasar Keahlian dan Kejurusan).
7. Terimakasih Amirullah, Nikmatul Fauza, Rama Ulfa, Dasrita, Khairun Niswati,
Asriah dan kawan-kawan Unit 1 KPI angkatan 2013 yang telah mendorong
dan memberi kekuatan serta semangat sehingga memacu saya untuk
menggapai hasil yang diharapkan.
8. Semua pihak yang terlibat membantu dalam penulisan skripsi ini. Pada
akhirnya penulis hanya dapat mengucapkan terimakasih yang sebesar-
besarnya. Hanya ucapan inilah yang dapat penulis berikan, semoga Allah
yang akan membalas semua kebaikan keluarga dan sahabat-sahabatku
tercinta. Aamiin ya Rabbal 'Aalamiin.

Di akhir penulisan ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak
kekurangan. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat terutama kepada penulis
sendiri dan kepada yang membutuhkan. Maka kepada Allah SWT jualah kita berserah
diri dan meminta pertolongan. Amin.

Banda Aceh, 24 Januari 2020

Khairun Nisa

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
ABSTRAK	vii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Terdahulu	11
B. Komunikasi	13
1. Pengertian Komunikasi.....	13
2. Tujuan Komunikasi.....	15
3. Fungsi Komunikasi	16
4. Elemen Komunikasi.....	18
C. Proses Komunikasi	20
1. Pengertian Proses Komunikasi	20
a. Proses Komunikasi Primer.....	20
b. Proses Komunikasi Skunder	21
D. Pengertian Orang Tua	22
1. Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap anak dalam Islam....	22
2. Peran Orang Tua dalam Membimbing anak	24

E. Pengertian Gadget.....	25
1. Bahaya Gadget.....	26
2. Dampak Gadget Terhadap Prilaku Anak	28
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Fokus dan Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Sumber Data	33
D. Informan Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data	39
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	41
B. Hasil Penelitian	43
C. Analisis Hasil Penelitian.....	62
 BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Informan Penelitian.....	34
------------------------------------	----



ABSTRAK

Skripsi ini mengangkat permasalahan tentang “**Proses Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak dalam Penggunaan Gadget (Studi Kasus di Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya)**”. Latar belakang masalah dalam penelitian ini adanya fenomena-fenomena perubahan tingkah laku yang terjadi pada anak-anak dalam beberapa tahun belakangan ini yang dipengaruhi oleh gadget yang kini banyak di gemari yaitu handphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan anak. Selain itu, juga untuk mengetahui apa saja dampak positif dan negatif dari gadget. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan analisis data deskriptif analisis. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), dengan menggunakan pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa proses komunikasi antara dan anak dalam penggunaan gadget di Kecamatan Blang Pidie sangat berpengaruh akan komunikasi antara orang tua dan anak, dimana adanya gadget tersebut anak terkadang banyak yang lupa akan tugas sekolahnya dan banyak yang tak menghiraukan orang tuanya, jika gadgetnya tak ada mereka akan menangis dan terkadang memarahi orang tua. Adapun dampak positif penggunaan gadget bagi anak-anak seperti meningkatkan kreatifitas anak, menumbuhkan nilai sosial anak dan meningkatkan anak dalam berbahasa Indonesia, sedangkan dampak negatif penggunaan gadget terhadap anak anak adalah membuat mereka lalai, malas belajar/lupa waktu belajar, berperilaku agresif, tutur bahasa yang tidak sopan, tidak fokus, masalah kesehatan (gangguan penglihatan) dan emosi tidak teratur. Langkah-langkah pencegahan perubahan tingkah laku pada anak-anak mengontrol segala aktivitas anak di luar rumah, mengatur jam memainka gadget dan membimbing anak-anak kearah yang positif agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif.

Kata kunci: *Gadget, Komunikasi, Orang Tua dan Anak*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan salah satu periode perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa peralihan dari masa balita, kanak-kanak ke remaja yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial. Pada usia anak-anak menginjak lima tahun cenderung anak menerima segala perubahan sosial yang baik maupun yang tidak. Anak-anak pada umumnya mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap berbagai hal dan terkadang ingin mencobanya.

Oleh karena itu orang tua lah yang mempunyai peran penting dalam mendidik dan membentuk karakter seorang anak menjadi seorang insan yang baik dan islami. Orang tua harus memperhatikan lingkungan keluarga, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang sehat, nyaman dan lingkungan yang sesuai dengan perkembangan pertumbuhan anak. Proses komunikasi yang dibangun oleh orang tua adalah proses komunikasi yang baik, karena akan berpengaruh terhadap kepribadian anak-anaknya.

Dewasa ini peranan orang tua sebagai komunikator pertama bagi anak-anak nampak semakin terabaikan di masyarakat, terutama di masyarakat kecamatan Blang Pidie kabupaten Aceh Barat Daya. Dengan berbagai alasan, orang tua baik desakan ekonomi, profesi atau pun yang lainnya, yang sering menjadi penyebab kurangnya komunikasi antara orang tua dengan anaknya dalam keluarga. Hal demikian tentu akan terjadi gangguan hubungan saling mempengaruhi antara

keduanya. Peran komunikasi dalam keluarga pun semakin berkurang dan tidak mempunyai arti yang begitu penting, karena sebagian orangtua cenderung menilai bahwa proses komunikasi dalam bentuk didikan hanya dilakukan oleh guru di sekolah atau ustadz di tempat pengajian.

Orang tua merupakan pimpinan dalam suatu rumah tangga atau keluarga dan sangat menentukan terhadap baik buruknya sikap anaknya di masa yang akan datang. Ciri khas komunikasi orang tua akan mempengaruhi sifat atau bentuk komunikasi pada anak, jika orang tua memberikan contoh yang tidak baik maka komunikasi seorang anak berdampak tidak baik. Dalam Al Qur'an surah An-Nisa ayat 9 Allah berfirman :

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ
فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَيْلِقُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya : “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan Perkataan yang benar”. (Q.S An-Nisa ayat 9)

Ayat di atas menjelaskan perintah agar orang tua untuk menyiapkan generasi yang akan datang yang tidak lemah, para ulama menafsirkan kata tidak lemah bukan sekedar lemah fisiknya melainkan juga lemah ilmu serta keimanannya. Oleh karena itu orang tua harus menyiapkan generasi yang akan

datang merupakan generasi yang akan berguna bagi bangsa dan Negara serta agamanya. Harapan memperoleh generasi atau anak yang baik maka orang tua perlu berkomunikasi untuk membimbing dan mengayomi anak dalam menentukan masa depan.

Komunikasi yang sehat dan lancar antara orang tua dan anak tentu merupakan sebuah harapan setiap keluarga, sebab anak dan orang tua terdapat keterikatan, saling berhubungan, dan saling membutuhkan. Dengan adanya proses komunikasi yang baik dalam sebuah keluarga tidak dapat terlepas peran kedua orang tua, karena keduanya mempunyai kewajiban untuk memberikan bimbingan, pendidikan dan contoh yang baik berupa suri tauladan kepada anak-anaknya agar mereka hidup selamat dan sejahtera.

Proses komunikasi merupakan suatu proses komponen-komponen yang saling terkait satu sama lain, para komunikator beraksi dan sehingga dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi merupakan suatu proses berinteraksi atau terjadinya transaksi dengan maksud dimana komponen-komponennya saling terkait serta para komunikator beraksi dan bereaksi. Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap yaitu: proses komunikasi secara primer dan sekunder. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kiasan, isyarat, gambar, warna, dan sebagainya yang secara komunikasi. Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang

kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.¹

Perkembangan zaman telah membawa manusia dalam masa perubahan yang luar biasa, terlebih dimasa zaman revolusi ini banyak sekali perubahan termasuk dalam hal teknologi yang sangat canggih ini, segala sesuatunya telah menggunakan IPTEK (ilmu pengetahuan teknologi), maka teknologi sangat berpengaruh besar dalam perkembangan zaman revolusi ini.

Teknologi ditemukan pertama kali pada pertengahan abad ke-20, yang diawali dengan pengubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana, dan pengertian teknologi sendiri ialah keseluruhan sarana untuk menyediakan peralatan yang digunakan untuk membantu manusia dalam melakukan pekerjaannya. Di abad yang sekarang tepatnya abad ke-21 perkembangan teknologi sudah mulai berkembang, seperti di antaranya dengan adanya Mesin Cetak, Telepon, Handphone (HP), Komputer dan Internet yang telah memperkecil silaturahmi antar sesama manusia secara langsung.

Dengan adanya teknologi seharusnya menjadi jembatan dan proses komunikasi antara orang tua dan anak dalam keluarga, akan tetapi realita yang terjadi dengan adanya teknologi informasi (handphone) justru menjadi pemisah proses komunikasi antara orang tua dan anak. Orang tua dan anak justru lalai dengan gadgetnya membangun komunikasi dengan dunia luar sehingga anak dan orang tua yang ada di samping menjadi terabaikan.

¹ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi – Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 11

Gadget merupakan alat teknologi yang sangat berkembang pesat dikalangan manusia pada zaman globalisasi ini. Gadget sudah menjadi kebutuhan untuk semua kalangan, salah satu Gadget yang sering digunakan dan sangat berpengaruh yaitu Handphone. Handphone sudah jadi alat yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena bentuknya kecil bisa dibawa kemana-mana oleh si pemakai. Dalam hal ini, maka Gadget sangatlah berpengaruh untuk perkembangan anak-anak usia dini yang sudah bisa memainkan atau menggunakan Gadget salah satunya Handphone.

Handphone adalah alat komunikasi yang di produksi oleh alat Teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi adalah teknologi elektronika yang mampu mendukung percepatan dan meningkatkan kualitas komunikasi (informasi) serta arus percepatan komunikasi tidak mungkin lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Beberapa ahli mengemukakan : Everett M Rogers dalam buku diffusion and inovatioan “teknologi dirancang untuk menggerakkan peralatan guna mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat, termasuk didalamnya untuk mencapai yang dikehendaki”. Dalam buku communication technology sebagai berikut “teknologi biasanya terdiri dari 2 aspek yaitu :

- (a) perangkat keras maksudnya objek materi dan sifatnya
- (b) perangkat lunak maksudnya dasar informasi untuk meggerakkan perangkat keras itu”².

Gadget merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia saat ini, perkembangan teknologi yang sangat cepat menuntut

² Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Grfindo persada, 2012), hal. 78

manusia untuk terus *update* dalam segala hal. Arus perkembangan teknologi informasi dan teknologi tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa namun juga telah masuk ke dalam kehidupan anak-anak yang masih usia pendidikan. Hal ini tidak hanya dapat kita lihat di perkotaan saja namun anak-anak yang tinggal di pedesaan juga sudah mengenal gadget. Fenomena ini dapat kita lihat seperti yang terjadi di Aceh Barat Daya, anak-anak bermain handphone di rumahnya pada siang hari setelah pulang sekolah. Tidak jarang anak-anak mengisi waktu kosongnya dengan bermain handphone yang semestinya waktu luang tersebut bisa digunakan untuk mengaji atau mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan di sekolah. Tidak jarang pula anak-anak bermain handphone menyendiri dan tidak peduli terhadap lingkungan sekelilingnya termasuk orang tuanya dan juga lalai, sehingga anak yang masih dibawah umur sanggup memaikan handphone dengan berbagai aplikasi dalam jangka waktu lama.

Gadget sudah sangat berpengaruh besar dalam kehidupan anak yang masih berusia dini, karena kesibukan orang tua, maka handphone yang sangat berperan aktif dari pada gadget lainnya, untuk digunakan oleh anak diluar aktifitas sekolah dan mengaji, dalam hal ini orang tua harus banyak meluangkan waktu untuk mengawasi tingkah laku anak, maupun meluangkan waktu untuk bermain bersama anak, supaya anak tidak terlalu sering memaikan gadgetnya, baik saat berkumpul bersama keluarga maupun disaat anak sedang sendiri.

Pada anak usia sekolah peran orang tua sangat penting dalam pembentukan karakter seorang anak. Sehingga akan lebih mengenal jati dirinya dan dapat bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan kehidupannya. Kasih sayang orang

tua amatlah penting bagi anak-anak yang masih usia sekolah atau usia pendidikan, oleh sebab itu orang tua harus mampu meluangkan waktunya untuk dapat memberikan kasih sayang kepada anaknya walaupun punya aktifitas yang padat. Dengan begitu anak-anak akan lebih mengenal lingkungan mereka yang sebenarnya dan juga lebih aktif dalam berinteraksi dengan sesama mereka ketimbang hanya dengan bermain gadget.

Adapun dampak negatif penggunaan gadget ini membuat anak cepat dewasa belum pada waktunya, merusak moral dari anak dan juga membuat kesehatan mata anak cepat sakit karena ultra violet yang di timbulkan oleh cahaya kontras Handphone itu sendiri. Handphone ini juga bisa mengakibatkan pergaulan anak tidak bisa dikontrol, dimana tanpa pengawasan orang tua anak bisa lebih jauh melihat dunia luar, baik itu dari yang terbaik sampai ketahap fase porno aksi, dan pornografi yang membuat perilaku anak menjadi tidak baik, pengawasan orang tua sangat diperlukan, jika pengawasan orang tua kurang anak bisa terjerumus kedalam kenakalan remaja yang sepatutnya tidak terjadi pada anak-anak. Agama Islam sangat mengajurkan orang tua membimbing anak menuju ke jalan yang lebih baik, seperti orang tua mengantar anak ke sekolah, baik sekolah dunia maupun sekolah akhirat itu sangat di anjurkan oleh agama Islam dalam kehidupan anak-anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian lebih lanjut dengan judul **“Proses Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak dalam Penggunaan Gadget (Studi Kasus di Kec. Blang Pidie Kab. Aceh Barat Daya) ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Mengapa anak-anak di Kec. Blang Pidie, Kab. Aceh Barat Daya sangat suka menggunakan gadget ?
2. Bagaimana proses komunikasi antara orang tua dan anak-anak di Kec. Blang Pidie, Kab. Aceh Barat Daya ?
3. Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak-anak mereka yang terkait dengan penggunaan gadget tersebut ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penulisan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penyebab anak-anak di Kec. Blang Pidie Kab. Aceh Barat Daya suka menggunakan gadget.
2. Untuk mengetahui proses komunikasi antara para orang tua dan anak-anak di Kec. Blang Pidie Kab. Aceh Barat Daya.
3. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi anak-anak mereka yang terkait dengan penggunaan gadget tersebut.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah:

1. Secara teoritis

Penulisan dapat menjadi salah satu upaya memperluas wawasan dan ilmu yang bermanfaat bagi semua dan menambah referensi tentang suatu proses

komunikasi antara orang tua dan anak dalam penggunaan gadget, dalam tataran ilmu komunikasi media massa.

2. Secara praktis

Diharapkan dengan mengetahui proses komunikasi antara orang tua dan anak dalam menggunakan gadget menjadi bahan untuk mengkaji ilmu komunikasi media massa.

E. Definisi Oprasional

1. Pengertian komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk merubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan.

2. Pengertian Orang Tua

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia arti dari “orang tua” adalah orang yang sudah tua yaitu Ibu dan Bapak.³ Menurut H.M Arifin, M. Ed artinya dari orang tua adalah kepala keluarga, dalam kata lain orang tua juga sebagai komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga.⁴

³W J S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 1976), hal. 629

⁴H.M. Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga* (Jakarta: Bulan Bintang, 1978), hal.343

3. Anak

Menurut Ensiklopedi, anak adalah kelompok manusia yang berumur antara 0 sampai 21 tahun.⁵ Dengan demikian dalam istilah anak termasuk bayi, balita dan anak usia sekolah. Zakiah Darajad mengemukakan bahwa anak adalah orang yang masih membutuhkan bantuan dan dorongan dari orang tua dewasa dalam menuju kesempurnaan fisik dan mentalnya dan dalam menuju kedewasaan.⁶ Anak yang penulis maksudkan dalam karya ilmiah adalah anak yang berumur antara 6 tahun sampai dengan 12 tahun.

4. Gadget

Gadget adalah alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis. Gadget dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, sekarang gadget banyak digunakan oleh semua kalangan, tak terkecuali anak-anak.⁷

⁵Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Ensiklopedi Nasional*, (jakarta: Cipta Ali Pustaka, 1999), hal. 4

⁶ Zakiah Drajad, *Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hal.123.

⁷Gadget.[http://teknologi.kompasiana.com /gadget/2013/10/09/meledaknya-kebutuhan-akan-gadget-599113.html](http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2013/10/09/meledaknya-kebutuhan-akan-gadget-599113.html). [Diakses pada tanggal 7 juni 2018]

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Skripsi yang penulis teliti merupakan masalah yang aktual terjadi pada media sekarang ini, oleh karena itu penulis perlu melakukan kajian literatur untuk identifikasi dan pemetaan penelitian sebelumnya tentang objek kajian yang sama.

Menurut penelusuran yang telah penulis lakukan belum ada kajian yang membahas secara mendetail dan lebih spesifik yang mengarah kepada Proses Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak dalam Penggunaan Gadget (Studi Kasus Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya). Namun ada tulisan yang berkaitan dengan skripsi yang penulis teliti.

Pertama: Dapat ditemukan dalam skripsi Safrina alumni Fakultas Dakwah UIN Ar-Raniry Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam tentang Penggunaan Teknologi Komunikasi Telepon Genggam di Kalangan Murid SDN 32 Beurawe Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh. Skripsi ini menjelaskan bahwa cerita yang terkandung dalam baik buruknya dampak dari penggunaan ponsel tersebut. Akan tetapi dengan penggunaan telepon ini dapat mempermudah anak murid SDN tersebut untuk berkomunikasi dengan orang tuanya dalam hal ketika ada keperluan, dan penggunaan telepon genggam ini akan mempengaruhi prestasi murid menjadi menurun.⁸

⁸ Safrina, Penggunaan Teknologi Komunikasi Telepon Genggam di Kalangan Murid SDN 32 Beurawe Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh, Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2013, hlm iv

Kedua: Skripsi Sarah Salpina, alumni Fakultas Dakwah dan Komunikasi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry yang berjudul Komunikasi Interpersonal Jarak Jauh Antara Orang Tua dan Anak. (Studi pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry asal Kabupaten Aceh Selatan) Skripsi ini membahas tentang hambatan-hambatan yang terjadi.⁹

Ketiga: Skripsi Nisa Amatillah, alumni Fakultas Dakwah dan Komunikasi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry yang berjudul Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak. (Studi Terhadap Implementasi Program Beut Ba'da Magrib di Gampong Reudeup Kecamatan Montasik Kabupaten Aceh Besar) Skripsi ini membahas tentang komunikasi orang tua dan anak dan komunikasi dengan keluarga. Komunikasi tersebut dapat terjadi dalam bermacam teknik, jenis, model, dan bentuk komunikasi, dan yang menjadi persoalannya adalah bagaimana komunikasi yang digunakan oleh orang tua dalam membimbing pengajian anak.¹⁰

Sedangkan penelitian ini yaitu mengenai Proses Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak dalam Penggunaan Gadget (Studi Kasus di Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya). Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana proses komunikasi antara orang tua dan anak setelah adanya penggunaan gadget di kalangan anak-anak. Kenapa anak-anak di kecamatan Blang Pidie kabupaten

⁹ Sarah Salpina, Komunikasi Interpersonal Jarak Jauh antara Orang tua dan anak (studi pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin ar-raniry asal kabupaten aceh selatan), Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dccakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2018, hlm vii

¹⁰ Nisa Amatillah, Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry yang berjudul Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak. (studi terhadap implementasi program beut ba'da magrib di gampong reudeup kecamatan montasik kecamatan aceh besar) Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2016, hlm xiii

Aceh Barat Daya suka menggunakan gadget. Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak-anak terkait dengan penggunaan gadget tersebut. Bagaimana proses Komunikasi para orang tua dan anak-anak di kecamatan Blang Pidie kabupaten Aceh Barat Daya sehingga anak-anak tersebut kecanduan gadget.

B. Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi secara etimologi berasal dari bahasa Latin, *communis* yang berarti sama atau *communicare* yang berarti membuat sama. Membuat sama dimaksudkan, komunikasi bertujuan untuk menyamakan makna atau simbol sesuatu. Secara terminologi, komunikasi menurut pandangan beberapa ilmuan memiliki pengertian sebagai berikut:

- a. Komunikasi menurut Everet M. Rogers dan D. Lawrence Kincaid, adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang dalam.
- b. Komunikasi menurut Harold D. Lasswell, adalah siapa, berkata apa, melalui saluran apa, kepada siapa dan bagaimana efeknya (*who says what in which channel to whom with what effect*).
- c. Komunikasi menurut Astrid Susanto, adalah kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti/makna.

d. Komunikasi menurut Barelson dan Steiner, adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol, seperti kata-kata, gambar, angka-angka dan lain-lain.¹¹

Secara garis besarnya dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi akan dapat berhasil baik apabila sekiranya timbul saling pengertian, yaitu jika kedua belah pihak si pengirim dan si penerima informasi dapat memahami.¹²

Komunikasi merupakan suatu proses sosial, komunikasi selalu melibatkan manusia untuk selalu berinteraksi. Artinya komunikasi akan selalu melibatkan satu orang dengan orang lainnya, atau satu lembaga dengan lembaga lainnya. Proses komunikasi akan ada komunikator dan komunikan, komunikator ialah sumber pengirim pesan sedangkan komunikan ialah penerima pesan. Keduanya memainkan peranan penting dalam proses komunikasi. Dewasa ini komunikasi dianggap sebagai obat mujarab bagi semua permasalahan sosial. Menurut Fisher, tidak ada persoalan sosial dari waktu ke waktu yang tidak melibatkan komunikasi, permasalahan yang hadir di tengah masyarakat baik dalam bidang militer, politik, social dan ekonomi membutuhkan komunikasi untuk mengatasinya.¹³

Intinya adalah komunikasi ada yang terjadi pada komunikator ketika membuat pesan secara sadar. Dalam hal lain, terjadi pada diri komunikan dalam meresepsi pesan secara sadar atau kedua unsur komunikator membuat dan

¹¹Hafied Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi, (Jakarta: Rajawali Pres, 2005), hlm. 19

¹²H.A.W. Widjaja, Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 6.

¹³Anwar Arifin, Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas, (Jakarta: Rajawali Press, 1998), hlm. 20.

menyelesaikan pesan secara sadar dan komunikasi meresepsi secara sadar pula. Tampaklah bahwa komunikasi merupakan aktivitas sadar dilakukan manusia. Berkaitan dengan proses psikologis dalam diri manusia baik pada komunikator maupun komunikan. Komunikasi juga fenomena sosiologis ketika terjadi proses interaksi sosial.¹⁴

2. Tujuan Komunikasi

Muhammad Zamroni dalam bukunya filsafat komunikasi pada umumnya komunikasi dapat mempunyai beberapa tujuan antara lain:

- a. supaya yang kita sampaikan itu dapat mengerti.
- b. memahami orang lain. Kita sebagai pejabat atau pemimpin harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkannya.
- c. supaya gagasan kita dapat diterima oleh orang lain. Kita harus berusaha agar gagasan kita dapat diterima oleh orang lain dengan pendekatan yang persuasif bukan memaksakan kehendak.
- d. menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu. Menggerakkan sesuatu itu dapat bermacam-macam, mungkin berupa kegiatan.

Jadi secara singkat dapat dikatakan bahwa komunikasi itu bertujuan mengharapkan pengertian, dukungan gagasan dan tindakan. Setiap kali kita bermaksud mengadakan komunikasi maka kita perlu meneliti apa yang menjadi tujuannya.¹⁵

¹⁴Muhammad Zamroni, Filsafat Komunikasi, Pengantar Ontologis, Epistemologis, Aksiologis (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), hlm. 6-7.

¹⁵H.A.W. Widjaja, Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat..., hlm. 10-11.

Tujuan komunikasi disini menunjukkan kepada suatu harapan atau keinginan yang dituju oleh pelaku komunikasi. Buku Roudhanah, Harold D Lasswel menyebutkan bahwa tujuan komunikasi ada empat macam yaitu:

- a. Social Change (Perubahan Sosial). Seseorang mengadakan komunikasi dengan orang lain, diharapkan adanya perubahan sosial dalam kehidupannya.
- b. Attitude Change (Perubahan Sikap). Seseorang berkomunikasi juga ingin mengadakan perubahan sikap.
- c. Opinion Change (Perubahan Pendapat). Seseorang dalam berkomunikasi mempunyai harapan untuk mengadakan perubahan pendapat.
- d. Behavior Change (Perubahan Perilaku). Seseorang berkomunikasi juga ingin mengadakan perubahan perilaku.¹⁶

3. Fungsi Komunikasi

Apabila komunikasi dipandang dari arti yang lebih luas, tidak hanya sebagai pertukaran berita atau pesan, tetapi sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar menukar data, fakta, dan ide maka fungsinya dalam setiap sistem sosial adalah sebagai berikut:

- a. informasi: pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta, pesan, opini, dan komentar yang dibutuhkan agar dapat dimengerti dan beraksi secara jelas terhadap kondisi lingkungan dan orang lain agar dapat mengambil keputusan yang tepat.

¹⁶Roudhanah, Harold D Lasswel, Ilmu Komunikasi, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007), hlm. 54

- b. sosialisasi: menunjuk pada upaya pendidikan, dimana adanya penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagaimana anggota masyarakat yang efektif sehingga ia sadar akan fungsi sosialnya dan dapat aktif didalam masyarakat.
- c. motivasi: menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek maupun jangka panjang, mendorong orang untuk menentukan pilihan dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.
- d. perdebatan dan diskusi: menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik, menyediakan bukti-bukti relevan yang diperlukan untuk kepentingan umum agar masyarakat lebih melibatkan diri dengan masalah yang menyangkut kepentingan bersama.
- e. pendidikan: pengalihan ilmu pengetahuan dapat mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, serta membentuk keterampilan dan kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.
- f. memajukan kebudayaan: menyebarkan hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu, mengembangkan kebudayaan dengan memperluas horison seseorang serta membangun imajinasi dan mendorong kreatifitas dan kebutuhan estetikanya.

- g. hiburan: memberikan hiburan kepada masyarakat, lewat penyebarluasan signal, simbol, suara dan imajinasi dari drama, tari, kesenian, kesusatraan, music, olahraga, kesenangan, kelompok dan individu, melalui media masa, eltronik dsb, sehingga masyarakat dapat menikmati hiburan, dan melarikan diri dri kesulitan hidup sehari-hari, dan lain-lain.
- h. Integrasi: menyediakan bagi bangsa, kelompok, dan individu kesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang mereka perlukan agar mereka dapat saling kenal dan mengerti serta menghargai kondisi pandangan dan keinginan orang lain.¹⁷

4. Elemen Komunikasi

Seluruh interaksi manusia selalu didasari oleh komunikasi. Melalui komunikasi, setiap manusia akan mencapai pemahaman satu sama lain, membangun kepercayaan, dan merencanakan strategi untuk mencapai tujuan bersama. Pada setiap proses komunikasi, terdapat tujuh elemen yang mendukung terciptanya pertukaran pesan, yaitu sumber, pesan, saluran, penerima, hambatan, tanggapan, dan situasi.

1. Source (sumber)

Sumber adalah seseorang yang berperan dalam proses komunikasi. Orang yang berperan dari komunikasi adalah pengirim (sender), penyandi (encoder), komunikator, dan pembicara (speaker).

¹⁷H.A.W. Widjaja, Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat...,hlm. 9-10

2. Message (pesan)

Pesan adalah hal-hal yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal maupun nonverbal yang berisi ide, sikap, dan nilai dari pengirim (sender). Pesan memiliki tiga komponen, yaitu:

- makna,
- simbol yang digunakan dalam menyampaikan makna, serta
- bentuk atau organisasi pesan.

3. Channel (saluran)

Saluran adalah alat atau wahana yang digunakan sumber/sender untuk menyampaikan pesannya kepada penerima (receiver).

4. Receiver (penerima)

Penerima adalah orang yang menerima pesan. Penerima pesan sering disebut dengan sasaran/tujuan, penyandi-balik (decoder) atau khalayak (audience).

5. Barriers (hambatan)

Hambatan adalah faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesalahan dalam pemaknaan pesan yang sender sampaikan kepada receiver. Hambatan ini bisa berasal dari pesan, saluran, dan pendengar. Ada beberapa teori yang menggunakan istilah noise (derau) untuk menyebut elemen pengganggu. External noise meliputi latar belakang pembicaraan, lingkungan, dan teknis saluran, sedangkan internal noise meliputi aspek psikologi peserta komunikasi maupun aspek semantik, misalnya sebuah kata yang mengandung ambiguitas. Hambatan komunikasi meliputi perbedaan persepsi, permasalahan bahasa, kurang mendengarkan, perbedaan emosional, dan perbedaan latar belakang.

6. Feedback (tanggapan)

Feedback adalah reaksi dan respons pendengar atas komunikasi yang sender lakukan. Feedback bisa dalam bentuk komentar langsung/tertulis, surat, atau polling. Feedback mengatur aksi komunikasi kita. Feedback negatif biasanya berupa kritik atau penolakan, sedangkan feedback positif biasanya berupa pujian.

7. Situation (situasi)

Situasi adalah salah satu elemen paling penting dalam proses komunikasi pidato. Komunikasi harus berlangsung pada suatu kondisi/konteks. Situasi atau keadaan selama komunikasi berlangsung, berpengaruh terhadap mood pembicara maupun pendengar, saluran/media yang dipakai, dan feedback audience. Situasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu physical context dan social context.

C. Proses Komunikasi

1. Pengertian Proses Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses dimana individu (komunikator) menyampaikan pesan (biasanya verbal) untuk mengubah perilaku individu lain (audiens).¹⁸

a. Proses komunikasi Primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan nonverbal (kial/gesture,

¹⁸ Elvinaro Ardianto, Bambang Q-Anees, Filsafat Ilmu Komunikasi (Badung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 18.

isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya) yang secara langsung dapat/mampu menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

Seperti disinggung di muka, komunikasi berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang diterima oleh komunikan. Dengan kata lain, komunikasi adalah proses membuat pesan yang setara bagi komunikator dan komunikan. Prosesnya sebagai berikut, pertama-tama komunikator menyandi (encode) pesan yang akan disampaikan kepada komunikan.

Ini berarti komunikator memformulasikan pikiran dan atau perasaannya ke dalam lambang (bahasa) yang diperkirakan akan dimengerti oleh komunikan. Kemudian giliran komunikan untuk menterjemahkan (decode) pesan dari komunikator. Ini berarti ia menafsirkan lambang yang mengandung pikiran dan atau perasaan komunikator tadi dalam konteks pengertian. Yang penting dalam proses penyandian (coding) adalah komunikator dapat menyandi dan komunikan dapat menerjemahkan sandi tersebut (terdapat kesamaan makna).

b. Proses Komunikasi Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Seorang komunikator menggunakan media ke dua dalam menyampaikan komunikasi karena komunikan sebagai sasaran berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dsb adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. Proses komunikasi secara sekunder itu menggunakan media yang dapat diklasifikasikan

sebagai media massa (surat kabar, televisi, radio, dsb.) dan media nirmassa (telepon, surat, megapon, dsb.).

D. Pengertian Orang Tua

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia arti dari “orang tua” adalah orang yang sudah tua yaitu ibu dan bapak.¹⁹ Menurut HM Arifin, Med artinya dari orang tua adalah kepala keluarga, dalam kata lain orang tua juga sebagai komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merepukan hasi dari sebuah ikatan parkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah kelaurga.²⁰

1. Tanggung Jawab Orang Tua terhadap Anak dalam Islam

Dalam islam orang tua bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan sesuai dengan fitrahnya, yaitu keimanan kepada Allah Swt. Fitrah ini merupakan kerangka dasar operasional dari proses penciptaan manusia. Di dalamnya terkandung kekuatan potensial untuk tumbuh dan berkembang secara maksimal dan mengarahkannya untuk mencapai tujuan penciptaannya. Konsep dasar keimanan ini telah digambarkan dalam Al-Qur'an ketika Luqmanul Hakim memberikan pendidikan dasar terhadap anaknya.²¹

Anak merupakan amanah dari Allah Swt yang diberikan kepada setiap orang tua, anak juga buah hati, anak juga cahaya mata, tumpuan harapan serta kebanggaan keluarga. Anak adalah generasi mendatang yang mewarnai masa kini dan diharapkan dapat membawa kemajuan dimasa mendatang. Anak juga

¹⁹ W J S Porwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Departemen pendidikan dan kebudayaan, Jakarta : 1976), Hal 29.

²⁰ H. M. Arifin, Hubungan timbal balik pendidikan agama dilingkungan sekolah dan keluarga (Jakarta : Bulan Bintang, 1978), Hal 343

²¹ Saebani, Beni Ahmad dan Hendra Achdhiyat. Ilmu Pendidikan Islam Jilid 1. (Bandung: Pustaka Setia, 2009). Hal 34

merupakan ujian bagi setiap orangtua sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an surah al-Anfal ayat 28 yang berbunyi :

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ ﴿٢٨﴾

Artinya :”Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya disisi Allahlah pahala yang besar.” (QS.al-Anfal ayat 28).²²

Ayat tersebut diatas, menjelaskan salah satu ujian yang diberikan Allah kepada orang tua adalah anak-anak mereka. Itulah sebabnya setiap orangtua hendaklah benar-benar bertanggung jawab terhadap amanah yang diberikan Allah Swt sekaligus menjadi batu ujian yang harus dijalankan. Jika anak yang di didik mengikuti ajaran Islam maka orang tua akan memperoleh ganjaran pahala yang besar dari hasil ketaatan mereka.

Namun, fenomena yang ada menunjukkan masih banyak orangtua yang tidak bertanggung jawab terhadap anak-anaknya. Masih banyak anak-anak yang tidak memperoleh haknya dari orang tua mereka seperti; hak mendapatkan perawatan dengan penuh kasih sayang, hak memperoleh pendidikan yang baik dan benar, hak menerima nafkah yang halal dan baik, dan sebagainya.

Di beberapa sudut kota, masih banyak anak-anak yang terlantar, tidak mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya secara wajar, tidak memperoleh perlindungan dan tempat tinggal yang layak bahkan banyak anak-anak yang terpaksa meninggalkan bangku sekolah dan menjadi gepeng

²² Tafsir, Ahmad, ilmu pendidikan dalam perspektif Islam,(Bandung: Rosda Karya,2001) hal. 11

(gelandangan pengemis) karena di telantarkan orang tuanya. Mengapa hal ini bisa terjadi? Padahal Islam datang dengan konsep ajaran yang begitu mulia memperhatikan hak setiap individu, termasuk anak-anak. anak adalah titipan Allah, kapanpun Allah ingin mengambilnya maka tidak akan ada yang bisa menghalangi-Nya karena setiap yang bernyawa pasti akan merasakan kematian. Sebagai makhluk yang bernyawa seorang anak juga mempunyai tanggung jawab atas akidah dan semua perbuatannya selama di dunia. Seseorang ketika dikaruniai anak maka mempunyai kewajiban untuk memenuhi hak anak.

2. Peran Orang Tua dalam Membimbing anak

Peranan orang tua terhadap anak, menurut Achir dalam bukunya Peranan keluarga dalam pembentukan kepribadian anak mengemukakan : orangtua hendaknya memperhatikan dan menyesuaikan peranan dan fungsinya sebagai berikut :

Sebagai tokoh yang diterima anak, maka pola asuhnya berisi pemberian keteladanan. Sebagai tokoh yang mendorong anak pola asuhnya adalah pemberian kekuatan pada anak, kemandirian, motivasi untuk berusaha dan mencoba bangkit kembali bila mana gagal. Sebagai tokoh yang mengawasi, pola asuhnya adalah berisi pengendalian, pengarahan, pendisiplin, ketaatan dan kejujuran. Orang tua perlu memberikan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan anak.²³

²³ Yaumil Agoes Achir, Peranan Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak, buku seri keluarga sejahtera, Jakarta : 1995, hal. 11

E. Pengertian Gadget

Gadget adalah alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis. Gadget dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, sekarang gadget banyak digunakan oleh semua kalangan, tak terkecuali anak-anak.²⁴

Perkembangan teknologi dulu identik dengan perkotaan, namun semenjak kemunculan arus globalisasi, semuanya seakan tanpa batas. Contohnya handphone sepuluh tahun lalu masih menjadi teknologi mahal bagi sebagian orang, hanya orang kalangan tertentu saja yang dapat membelinya, itu pun handphone yang belum canggih seperti zaman sekarang. Namun sekarang berbagai kalangan menggunakannya, mulai dari orang tua hingga anak kecil, orang kota maupun daerah perdesaan telah memiliki piranti temuan Martin Cooper ini. Saat ini piranti flekbel ini telah menjadi suatu kebutuhan pokok dalam komunikasi, dengan harga yang terbilang ekonomi kita sudah mendapatkan kecanggihan ponsel berfitur tv dan internet, merupakan suatu perkembangan yang menakjubkan abad 21.

Namun bisa dibalik betapa dasyatnya pengaruh positif gadget bagi masyarakat, ternyata ada pula sisi negatif dari penggunaannya. Bagi para pencinta gadget dapat menimbulkan sifat konsumtif karena mereka rela membelanjakan uangnya demi gadget yang relatif mahal; meningkatnya kriminalitas (tindakan asusila dan pelecehan terhadap wanita dan anak kaecil) akibat video porno yang

²⁴ Gadget.<http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2013/10/09/meledaknya-kebutuhan-akan-gadget-599113.html>. [Diakses pada tanggal 7 juni 2018]

peredarannya teramat sangat tidak bertanggung jawab dapat mengganggu kesehatan mata akibat radiasi layar gadget.

1. Bahaya Gadget

Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat, Diantara usia 0 – 2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari gadget. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

a. Hambatan Perkembangan

Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah.

b. Obesitas

Penggunaan gadget yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan risiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan obesitas sebanyak 30 persen. Padahal diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.

c. Gangguan tidur

Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget dikamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, 75% anak-anak usia 9 – 10 tahun yang menggunakan gadget di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.

d. Penyakit Mental

Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan gadget yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar dan gangguan perilaku pada anak.

e. Agresif

Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di gadget mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan dan kekerasan-kekerasan lainnya.

f. Pikun Digital

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan risiko defisit perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan. Palsunya, bagian otak yang berperan dalam melakukan hal itu cenderung menyusut

g. Adiksi

Karena kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula oleh gadget), anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bisa hidup tanpa gadget mereka.

h. Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Apalagi anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun masih berkembang sehingga risiko masalah dari radiasi gadget lebih besar dari orang dewasa

i. Tidak Berkelanjutan

Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui gadget tidak akan berkelanjutan bagi mereka.

2. Dampak Gadget Terhadap Prilaku Anak

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan prilaku anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

• Dampak Positif

Dampak positif gadget bagi perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut :

• Menambah Pengetahuan

Dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekoloah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

• Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

- Mempermudah Komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

- Melatih Kreativitas Anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.²⁵

- **Dampak Negatif**

Dampak negatif gadget bagi perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut :

- Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak

²⁵ M. Baihaqi dan M. Sugiarmim, Memahami dan Membantu Anak ADHD(Bandun : PT. Refika Aditama 2006) hal 2

yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

- Dapat mengganggu perkembangan anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

- Rawan terhadap tindakan kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

- Dapat mempengaruhi perilaku anak /moral anak

“Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final” (Ratih Ibrahim, 2012). Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.²⁶

²⁶ Kusuma Yuliandi dan D. Ardy Artanto, *Internet Untuk Anak Tercinta* (Jakarta : Pt. Gramedia Widarsana Indonesia, 2011),hal 71

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Fokus dan Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif. Menurut Lenzim dan Licoln, kata kualitatif menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya. Menurut Creswell pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Bogdan dan Taylor mengemukakan bahwa metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dan perilaku dari orang-orang yang diamati.²⁷

Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Jika data yang dikumpulkan sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari sampling

²⁷ Ardial, Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi, Cet. 1, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 249.

lainnya. Disini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas data).²⁸

Penulis menerapkan pendekatan kualitatif ini karena pendekatan kualitatif menekankan sifat realitas yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dan subjek yang diteliti. Pendekatan kualitatif juga lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, metode ini juga menyajikan secara langsung hakikat hubungan antar peneliti dan informan dan metode ini lebih peka dan lebih mudah menyesuaikan diri dengan setting.²⁹ Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lainnya yang hasilnya/dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.³⁰

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang dipilih sebagai lokasi yang ingin diteliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penulisan skripsi. Adapun dalam penulisan skripsi ini, lokasi penelitiannya adalah sesuai dengan judul yang penulis buat maka penelitian ini dilakukan di Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya (ABDYA)

²⁸ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*, Cet II (Jakarta: Kencana), hlm. 58

²⁹ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), hlm. 28.

³⁰ Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Ilmu, 1993), hlm. 3.

C. Sumber Data

1. Jenis Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat di peroleh.³¹ Terdapat dua jenis sumber data, yaitu:

a. Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama, baik itu berupa subjek riset (orang) baik individu atau kelompok, hasil pengamatan berupa kejadian atau kegiatan. Data ini lebih mencerminkan apa yang dilihat karena diperoleh secara langsung.

Proses komunikasi antara orang tua dan anak yang penulis teliti juga terdapat data yang sifatnya primer berupa riset dengan orang tua serta pengamatan yang dilakukan mengenai kegiatan dan kejadian yang terdapat saat meneliti.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui media perantara atau dari sumber-sumber yang telah ada.³² Adapun yang termasuk kedalam data sekunder berupa catatan, buku, arsip dan sebagainya, tujuannya untuk menunjang data primer, selain itu untuk mengklasifikasi permasalahan-permasalahan seperti kesenjangan informasi maka dapat dikuatkan oleh data sekunder.

Sumber data sekunder diharapkan dapat membantu mengungkapkan data yang diharapkan. Begitu pula pada keadaan yang semestinya, yaitu sumber data primer

³¹ Suharmini Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm. 107.

³² Hasan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 2002), hlm. 58.

dapat berfungsi sebagaimana yang di harapkan. Sumber data sekunder dapat membantu memberi keterangan, atau data pelengkap sebagai bahan perbandingan.³³

D. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah subyek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami subjek penelitian.³⁴ Dalam penelitian ini menggunakan informan penelitian utama (Key Informan), yang dimaksud informan penelitian utama (Key Informan) adalah orang yang paling banyak tahu informasi mengenai objek yang sedang diteliti atau data yang dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumber utama.³⁵ Adapun informan penelitian tersebut tercantum dalam tabel di bawah ini:

No	Informan	Jumlah
1.	Orang Tua Anak	10 Orang
2.	Anak	10 Orang
Jumlah Total Informan		20 Orang

Adapun karakteristik informan sebagai berikut:

Penelitian dilakukan dengan wawancara mendalam dengan para informan. Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara.

³³ Ardial, Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi..., hlm. 361

³⁴ Burhan Bungin, Penelitian Kualitatif, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm. 76.

³⁵ Hermawan Wasito, Pengantar Metode Penelitian, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995), hlm. 88.

Wawancara dilakukan langsung dengan orang tua dan anak-anak yang berdomisili di Gampong Keude siblah Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya.

Berikut adalah identitas informan yang dipilih peneliti dalam penelitian ini :

Ibu Yuli Hasrianti, berusia 35 tahun seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS). Orang tua dari Syifa (10 Tahun), ibu Yuli termasuk orang tua yang sedikit memberi kebebasan kepada anaknya dalam menggunakan gadget. sedangkan ibu Wirda Ningsi, berusia 41 tahun, ibu dari Gina (10 Tahun), merupakan seorang ibu rumah tangga, yang membebaskan anaknya menggunakan gadget karena tidak ingin melihat anaknya menanggis. Kemudian beda halnya dengan ibu Roslina, 34 tahun, seorang ibu rumah tangga dan ibu dari Riska (7 Tahun), yang sama-sama menyukai gadget sebelum mengetahui akibat fatal dari penggunaan gadget.

Ibu Zuraidah, berusia 31 tahun. Orang tua dari Nawal (12 Tahun), yang ber profesi ibu rumah tangga. Ibu Zuraidah merupakan seorang ibu yang tegas dalam memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget karena tidak ingin anak-anaknya lupa akan belajar. Selanjut ibu Ira Kusmira, 33 tahun. Seorang Pegawai Negeri Sipil. Ibu dari Imam (11 tahun), yang memberi kelonggaran kepada anak-anaknya memainkan gadget untuk keperluan belajar dan meningkatkan potensi anak dalam belajar. Kemudian ibu Husdanur, 32 tahun. Ibu dari Fujira (8 Tahun) Seorang Guru. Ibu yang tegas kepadanya dalam hal gadget karena tidak bagus dalam pembelajaran.

Ibu Reni, yang berusia 38 tahun. Merupakan ibu rumah tangga yang berpenghasilan dalam hal bisnis rumahan. Ibu dari Tasya (7 tahun) ini tidak telalu tegas dan sangat memberi kelonggaran anaknya dalam menggunakan gadget.

selanjut, ibu Azizah, berusia 40 tahun. Ibu dari Hafiz (8 Tahun). Seorang ibu yang sangat tegas dan tidak melonggarkan anak-anaknya dalam menggunakan gadget dalam hal apapun. Kemudian ibu Safrida, yang berusia 41 tahun. Orang tua dari Aal (7 Tahun), merupakan ibu yang mengizinkan anak-anaknya memainkan gadget tetapi tetap dalam pantauan. Dan begitu pun dengan bapak Ramli, yang 39 tahun, yang merupakan seorang kepala dusun, Ayah dari Reza (9 Tahun). Yang memberikan sedikit kelonggaran kepada anaknya dalam menggunakan gadget dalam batasan waktu yang sudah ditentukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang sedang atau yang akan diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang objektif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip, termasuk juga buku tentang teori, pendapat, dalil atau hukum yang berhubungan dengan penelitian.³⁶ Dokumentasi yang digunakan peneliti disini berupa foto, gambar, serta data-data yang terkait dengan judul penelitian yang penulis perolehkan diwaktu melakukan observasi dan juga arsip Kabupaten Aceh Barat Daya (ABDYA).

³⁶ Nurul Zuriah, Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan, (Jakarta: Media Grafika, 2006), hlm. 191.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian maka peneliti menggunakan teknik wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang terwawancara (interviewee) yang memberi jawaban atas pertanyaan.³⁷

Wawancara adalah suatu percakapan yang di arahkan pada suatu masalah tertentu. Ini merupakan proses tanya-jawab lisan, dimana dua orang atau lebih saling berhadapan secara fisik. Komunikasi yang dilakukan secara langsung berguna untuk mendapatkan keterangan atau data yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.³⁸

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan untuk di jawab secara lisan pula dengan cara kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi.³⁹ Peneliti berhadapan langsung dengan responden sebagai bahan masukan bagi peneliti.

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka, sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau

³⁷ Lexy Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 186.

³⁸ Jonathan Sarwono, *Pintar Menulis Karangan Ilmiah* (Kunci Sukses Dalam Menulis Ilmiah), (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hlm. 34.

³⁹ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 158.

malahan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang responden. Pada penelitian pendahuluan, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada objek, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti. Untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang lebih lengkap, maka peneliti perlu melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang mewakili berbagai tingkatan yang ada pada objek. Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang responden, peneliti dapat menggunakan wawancara tidak terstruktur.⁴⁰

Sedangkan wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur atau sering disebut wawancara mendalam. Wawancara mendalam mirip dengan percakapan informal. Metode ini bertujuan untuk memperoleh bentuk-bentuk tertentu informasi dari semua responden. Wawancara semi terstruktur bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara. Wawancara dilakukan langsung dengan orang tua dan anak-anak yang berdomisili di Gampong Keude siblah Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya.

3. Observasi

Teknik pengamatan ini didasarkan atas pengalaman secara langsung. Tampaknya pengalaman langsung merupakan alat yang ampuh untuk mengetes sesuatu kebenaran. Jika suatu data yang diperoleh kurang meyakinkan, biasanya peneliti ingin menanyakannya kepada subjek, tetapi karena ia hendak

⁴⁰ Ardial, Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi..., hlm. 249.

memperoleh keyakinan tentang keabsahan data tersebut, jalan yang ditempuhnya adalah mengamati sendiri yang berarti mengalami langsung peristiwanya.⁴¹

Observasi disebut juga pengamatan, yakni segala perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran dan tingkah laku yang utuh mengenai subjek yang akan diteliti.

Peneliti menggunakan metode pengamatan langsung yaitu pengamatan yang dilakukan langsung oleh pengamat (observer) pada objek yang diamati dan observasi partisipatif yaitu pengamatan yang langsung dan ikut berperan dalam perilaku yang diamati. Peneliti menggunakan metode pengamatan agar bisa melihat secara langsung objek dan subjek penelitiannya.

F. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴² Analisis data kualitatif digunakan bila data-data yang terkumpul dalam riset adalah data kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat atau narasi-narasi, baik yang diperoleh dari wawancara mendalam maupun observasi.⁴³

⁴¹ Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 174

⁴² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 89.

⁴³ Rahmat Kriyanto, *Teknik Praktis Riset Komunikasi...*, hlm. 194.

Dalam menganalisa data yang bersifat kualitatif akan dilakukan melalui tiga tahap yaitu: data reduction, data display, dan conclusion drawing/verivication. Dalam proses reduksi data, bahan yang sudah terkumpul dianalisis, disusun secara sistematis dan ditonjolkan pokok-pokok permasalahannya atau mana yang dianggap penting. Reduksi data merupakan usaha penyederhanaan temuan data dengan cara mengambil inti (substansi) data hingga ditemukan kesimpulan dan fokus permasalahannya. Sedangkan data display, dilakukan karena data yang terkumpul begitu banyak (bervariasi) sehingga sulit untuk membandingkan, menggambarkan, bahkan sulit untuk ditarik kesimpulan. Untuk mengantisipasi hal ini bisa dilakukan dengan membuat tipologi, matriks dan sebagainya sehingga semua data yang begitu banyak itu bisa dipetakan (dipilah) dengan jelas.⁴⁴

Melalui tiga tahapan itu peneliti ingin mengungkapkan secara jelas permasalahan yang diteliti yaitu proses komunikasi antara orang tua dan anak dalam penggunaan gadget.

⁴⁴ M. B Miles & A. M Huberman, *Qualitive Data Analisys* (Baverly Hills California: Sage Publication,inc., 1984), hlm. 21.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Letak Geografis Kecamatan Blang pidie

Kecamatan Blang Pidie secara Geografis terletak di bagian utara dari Kabupaten Aceh Barat Daya dengan batas wilayahnya itu sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Gayo Lues, sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Susoh, sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Setia dan sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Jeumpa.

Luas Kecamatan Blang Pidie yaitu 473,68 Km² dengan jumlah Kemukiman 4 (empat) yaitu Kemukiman Kuta Batee, Kemukiman Guhang, Kemukiman KutaTinggi, Kemukiman BabahLhok.

Jumlah Gampong dalam Kecamatan Blang Pidie yaitu sebanyak 20 (duapuluh) Gampong dan tersebar di setiap kemukiman yaitu :

- Kemukiman Kuta Batee : Kuta Bahagia, Kedai Sibliah, Pasar Blang Pidie, Meudang Ara, Kuta Tuha.
- Kemukiman Kuta Tinggi : Kuta Tinggi, Mata Ie, Babah Lhung, Panton Raya, Geulumpang Payong
- Kemukiman Babah Lhok : Baharu, Lam kuta, Alu Manggota, Gudang, Kedai Paya.

- Kemukiman Guhang : Guhang, Seunaloh, Lhung Asan, Lhung Tarok, Cot Jirat.⁴⁵

b. Keadaan Penduduk Kecamatan Blang Pidie

Dinamika kependudukan yang antara lain meliputi jumlah, komposisi dan distribusi penduduk merupakan salah satu yang mendapatkan perhatian khusus dalam proses pelaksanaan pembangunan.

Jumlah penduduk yang besar dapat menjadi sebuah potensi yang baik dalam pelaksanaan pembangunan namun sebaliknya juga dapat menjadi beban serius dalam pelaksanaan pembangunan apabila peningkatan jumlah tidak disertai dengan peningkatan kualitas. Jumlah penduduk Kecamatan Blangpidie terus mengalami pertumbuhannya itu pada tahun 2014 dengan jumlah 24.600 jiwa, tahun 2015 dengan jumlah 24.966 jiwa, tahun 2016 dengan jumlah 25.144 jiwa dan tahun 2017 dengan jumlah 18.890 jiwa.

c. Sejarah Kecamatan Blang Pidie

Blang Pidie merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Aceh Barat Daya, Provinsi Aceh. Blang Pidie merupakan ibu kota Kabupaten Aceh Barat Daya. Kota Blang Pidie berada pada bagian selatan pesisir Aceh Barat, dan dilewati jalan raya yang menghubungkan Banda Aceh-Medan yakni sesudah Kota Melaboh dan sebelum Tapak Tuan. Di Blang Pidie ini perjuangan kemerdekaan Teungku Peukan.

Banyak orang yang salah mengenali kota dagang ini sebagai Pidie, hal yang mungkin disebabkan oleh nama akhir yang sama dengan yang dimiliki oleh

⁴⁵ Profil Pembangunan Kecamatan Blangpidie Tahun 2017

“Pidie” sendiri. Kata Blang Pidie yang dulunya bernama Kuala Batee, dan kata Blang Pidie berasal dari dua kosakata, yaitu Blang (bahasa Indonesia ; sawah) dan Pidie (salah satu kabupaten di Aceh). Menurut sejarawan Rozal Nawafil, dari tokoh Aceh Barat Daya H.K.Nyak Abbas SB (mantan Keuchik Keude Siblah) inilah nama Blangpidie berasal karena daerah ini terdapat banyak orang-orangan sawah (Pidie : ciri khas orang Pidie) yang dibuat oleh masyarakat setempat yang merupakan cikal bakal masyarakat awal pantai selatan.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan teknik dokumentasi, wawancara dan observasi langsung oleh peneliti dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui data dan mendapatkan dokumentasi secara langsung sehingga akan memudahkan peneliti menganalisis permasalahan yang ada di kecamatan Blang Pidie.

Peneliti melakukan wawancara dengan 10 orang tua/wali dari anak-anak dan 10 orang anak disalah satu gampong yang ada di Kecamatan Balang Pidie yaitu Gampong Keudai Siblah agar data yang didapatkan lebih akurat dan objektif dalam memahami tentang Proses Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Penggunaan Gadget.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan, peneliti dapat menarik kesimpulan dari data diatas pertanyaan mengenai proses komunikasi antara orang tua dan anak dalam penggunaan gadget yaitu :

1. Penyebab anak-anak di Kec. Blang Pidie Kab Aceh Barat Daya sangat suka meggunakan gadget.

Alat teknologi seperti gadget merupakan alat teknologi yang sangat berkembang pesat dikalangan manusia pada zaman globalisasi ini. Gadget sudah menjadi kebutuhan untuk semua kalangan, salah satu gadget yang sering digunakan dan sangat berpengaruh yaitu Handphone. Handphone sudah jadi alat yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena bentuknya kecil bisa dibawa kemana-mana oleh si pemakai. Dalam hal ini, maka Gadget sangatlah berpengaruh untuk perkembangan anak-anak usia dini yang sudah bisa memainkan atau menggunakan Gadget.

“Gadget sangat menarik perhatian anak-anak sehingga anak-anak saya sangat suka dengan gadget, terlebih lagi dengan adanya aplikasi yang menarik perhatian anak-anak seperti game memasak, merias, game belajar menghitung, game belajar mengaji dan lain-lain. Dengan adanya gadget handphone mempermudah anak-anak saya mengenal dunia luar, dan tidak terlalu fokus menonton kartun, dan sinetron remaja maupun dewasa seperti sinetron yang tidak bermoral”⁴⁶.

Dengan demikian, menurut ibu Yuli Hasrianti bahwa gadget suatu ketertarikan yang sangat menarik perhatian untuk anak-anak. Terlebih lagi dengan terciptanya berbagai aplikasi yang sangat menarik. Sehingga membuat anak-anak kecanduan dalam bermain gadget. begitupun dengan wawancara bersama Ibu Wirda Ningsih.

“anak saya suka sekali dengan gadget karena game dan youtube. Anak saya Gina pulang pulang sekolah dia langsung memaikan gadget, dia langsung membuka aplikasi game yang ada belajar bahasa inggris yang sangat dia gemari, terkadang saya sendiri tidak bisa membatasi waktu dia memainkan gadget, jika di larang dia akan marah-marah, begitu pun anak saya alif yang baru berusia 3 tahun,

⁴⁶ Data diperoleh dari wawancara dengan Yuli Hasrianti, 35 tahun pada tanggal 8 Mei 2019

dia juga menyukai memainkan gadget, terkadang ada yang saya tidak mengerti bagaimana menggunakan aplikasi ini, alif sudah bisa, terkadangpun saya heran kenapa anak-anak saya begitu menyukai gadget, walaupun saya melarangnya karena tidak bagus untuk kesehatan matanya”.⁴⁷

Berdasarkan hal tersebut anak dari ibu Wirda Ningsih sangat aktif dalam mengaplikasikan gadget. Tidak hanya itu dia juga tidak bisa di kendalikan dalam bermain gadget, karena terlalu lalai dan asik dengan aplikasi-aplikasi yang ada di handphone. Lain halnya dengan hasil wawancara dengan :

“Ibu Roslina, berkata anak-anak suka dengan gadget karena aplikasi yang sangat menarik yang tersedia di play Store, sehingga banyak menarik perhatian anak kecil, termasuklah anak saya sendiri. Jangan kan anak terkadang saya pun terlupa pekerjaan saya jika sudah memainkan gadget. Walaupun banyak aplikasi yang menarik perhatian saya tak terlalu membiarkan anak-anak memainkan gadget, jika dibiarkan seperti dulu pertama anak saya mengenal gadget mereka lupa waktu, seperti belajar, dan marah-marah jika disuruh pergi mengaji. Berbagai cara saya lakukan hingga mereka terbiasa untuk tidak terlalu memainkan gadget akhirnya berhasil dan sekarang mereka mau mendengar jika mainkan gadget dengan ada jangka waktu”.⁴⁸

Dalam hal ini anak-anak ibu roslina pertama sekali dibiarkan memainkan gadget, setelah mengetahui fatalnya dari keseringan memainkan gadget, sekarang sudah tidak terlalu memainkan gadget, di karenakan sudah diberitahu sebab akibat yang terjadi apa bila terlalu memainkan gadget. sebagaimana dengan wawancara dengan ibu Zuraidah seorang orang tua yang selalu mengajak anak bersama keluarga:

“Anak-anak suka sekali dengan gadget tetapi saya membuat anak-anak lebih nyaman berkumpul dengan keluarga di bandingkan lalai memainkan gadgetnya. Walaupun begitu terkadang saya memberi gadget kepada anak-anak jika waktu luang saja. Saya tidak ingin terlalu mereka memainkan gadget karena sudah pengalaman ketika dikasih handphone tablet satu perorang mereka lupa waktu dan memainkannya di tempat gelap-gelap dan sudah mulai tidak mau mendengar

⁴⁷ Data diperoleh dari wawancara dengan Wirda Ningsi, 41 tahun pada tanggal 8 Mei 2019

⁴⁸ Data diperoleh dari wawancara dengan Roslina, 34 tahun pada tanggal 9 Mei 2018

perkataan saya dan suami jika memberi peringatan jika gadget bisa merusak mata dan saraf otak”.⁴⁹

Yang dilakukan oleh ibu zuraidah sangat menarik, karena ia bisa membuat anak-anaknya tidak terlalu lalai bermain gadget. setelah berpengalaman melihat anak-anak kecanduan memainkan gadget, ibu Zuraidah mengatur waktu kapan harus bermain gadget dan kapan waktu berkumpul bersama keluarga. Tidak hanya itu, Ibu Zuraidah memberi tahu bahaya jika terus menggunakan gedget. Lain dengan hasil wawancara bersama seorang ibu yang mengijikan anaknya belajar untuk meningkatkan pengetahuan:

“Anak saya tiga orang ketiga-tiga paling suka dengan gadget dan saya kasih gadget untuk kedua anak laki-laki satu persatu, walaupun dikasih gadget perorang saya tidak membelikan kartu untuk paket data, saya mendownload semua aplikasi apa saja yang boleh dimain kan agar mereka bisa di atur dan mendengar perkatan orang tua. Walaupun terkadang mereka harus menanggis jika gadgetnya diambil kalau sudah lewat waktu saya tetap menyimpan gadget. Tetapi khusus anak yang pertama ada waktu lebih sedikit 10 menit dari pada adik-adiknya kerana dia belajar bercerita selalu lewat youtube, anak pertama saya dia setiap hari menonton youtube hanya untuk belajar meningkatkan potensi dia untuk terus bisa bercerita disaat dia ikut lomba-lomba”.⁵⁰

Ibu Ira Kusmira merupakan orang tua yang sangat teliti dalam mengatur waktu bermain gadget terhadap ketiga anak-anaknya. Ia juga telah menyediakan aplikasi yang boleh dimainkan oleh anaknya. Kecuali untuk anak yang pertama sedikit diberikan waktu lebih dalam mengaplikasikan gadget untuk keperluan belajar. berbeda halnya dengan :

“Ibu Husdanur, berkata bahwa anak saya paling menyukai gadget jika tidak dikasih main gadget dia marah-marah, melemparkan barang, memukul saya. Walaupun begitu jika sudah lama-lama mainkan gadget saya tak perduli tetap akan mengambil gadgetnya. Akibat anak saya keseringan memainkan gadget

⁴⁹ Data diperoleh dari wawancara dengan Zuraidah, 31 tahun pada tanggal 10 Mei 2019

⁵⁰ Data diperoleh dari wawancara dengan Ira Kusmira, 33 tahun pada tanggal 8 Mei 2019

banyak sekali nilai sekolahnya menurun. Dari situlah mulai larangan tidak boleh memainkan gadget untuk anak saya oleh ayahnya”.⁵¹

Sedangkan menurut ibu husdanur bahwa anak-anaknya terlalu kecanduan memainkan gadget, karena mereka tidak bisa dilarang sama sekali, tetapi jika sudah terlalu lama menggunakan gadget ibu tersebut tetapkan mengambil gadget yang sedang dimainkan. Berbeda dengan hasil wawancara dengan ibu Reni :

“Anak saya sangat menyukai gadget, anak-anak saya memainkan gadgetnya setiap hari setelah pulang sekolah, dan mengaji. Terkadang tak ada batas waktu langsung mereka memainkan gadeget, jika saya dan suami tidak memarahi mereka memainkan gadget. Saya sengaja tak membelikan mereka gadget seperti orang tua yang lain, biar lah mereka memaikan gadget saya atau suami, supaya bisa memantau apa saja dimainkan. Jika saya liat anak-anak lain suka memainkan aplikasi game jika buka gadget, berbeda dengan anak saya, mereka suka main TikTok padahal usia anak saya masih di bawah sepuluh tahun, dan sudah paham memainkan aplikasi yang lagu sambil bergaya seperti orang dewasa, tetap jika sudah bosan bergaya-gaya depan kamera setelah itu mereka memainkan game dan anak saya pun suka menonton youtube, seperti menonton kartu anak-anak dan lagu-lagu bahasa inggris animasi kartun”.⁵²

Adapun ibu Reni berbeda dengan ibu-ibu lainnya yang membelikan gadget untuk anaknya. Ibu Reni tidak membelikan gadget tetapi memberikan gadgetnya dan gadget suaminya kepada anak-anak. Dengan begitu ia bisa memantau kegiatan anak-anaknya.

Hal ini membuktikan bahwasanya gadget sangat mempengaruhi proses komunikasi anatra orang tua dan anak. Dan memberikan nilai moral yang kurang baik untuk anak-anak. Mereka rentan terpengaruh dengan aplikasi yang ada pada gadgetnya walaupun terkadang banyak memainkan game belajar. Adapun masih dengan hasil wawancara dengan seorang ibu yang anak suka sekali memainkan gadget:

⁵¹ Data diperoleh dari wawancara dengan Husdanur pada, 32 tahun tanggal 8 Mei 2019

⁵² Data diperoleh dari wawancara dengan Reni, 38 tahun pada tanggal 8 Mei 2019

“Ibu Azizah, saya ibu empat orang anak yang setiap hari harus menghadapi anak-anak yang sangat menyukai gadget dan boleh dibilang sangat gila terhadap gadget tetapi saya orang paling tegas untuk tidak terlalu kasih gadget kepada anak-anak saya, karena itu gadget sangat berbahaya untuk kesehatan anak-anak saya. Anak saya sangat tertarik dengan gadget karena game anak-anak yang begitu banyak dan menarik perhatian”.⁵³

Dengan demikian bahwa menurut ibu Azizah, menghadapi anak-anak memainkan gadget tidak lah mudah, karena diakibatkan oleh game-game yang menarik perhatian seorang anak hampir sama dengan wawancara :

“Ibu Safrida, saya mempunyai dua orang anak yang mana satu masih duduk di bangku sekolah dasar dan satu lagi yang masih sekolah di Taman kanak-kanak, mereka sangat menyukai gadget, sampai ayahnya jarang memegang Handphonenya karena selalu dimainkan oleh anak-anak. Ada waktu dimana anak-anak lupa belajar dan terkadang selalu melawan jika dilarang memaikan gadget milik suami saya”.⁵⁴

Selanjutnya menurut ibu Safrida bahwasanya yang mempunyai dua orang anak yang menyukai gadget, yang masih menggunakan milik orang tua. Anak dari ibu Safrida sangat menyukai gadget sampai melawan orang tua dikarenakan dilarang menggunakan gadget. Sama juga dengan hasil dari wawancara bersama :

“Bapak Ramli, Kepala Dusun, anak saya sangat menyukai gadget, anak-anak saya memainkan gadgetnya setiap ada waktu luang setelah pulang sekolah, dan mengaji. Anak-anak saya memainkan gadget sehari dengan waktu 20 menit, jika sekolah dan tempat mengaji libur panjang mereka bisa memainkan gadget lebih lama sedikit. Saya sengaja tak membelikan mereka gadget seperti orang tua yang lain, biar lah mereka memaikan gadget saya. Anak saya paling suka main game, apa lagi game matematika, game ludo yang bisa main bersama-sama keluarga”.⁵⁵

Pak ramli membatasi waktu memainkan gadget kepada anak-anaknya. Dan pak Ramli juga membuat anak-anak memainkan gadget tidak hanya sendiri tetapi bersama keluarga masih dalam pantauan.

⁵³ Data diperoleh dari wawancara dengan Azizah, 40 tahun pada tanggal 10 Mei 2019

⁵⁴ Data diperoleh dari wawancara dengan Safrida, 41 tahun pada tanggal 9 Mei 2019

⁵⁵ Data diperoleh dari wawancara dengan Ramli, 39 tahun pada tanggal 10 Mei 2019

Ada pun penulis mewawancarai anak-anak yang suka memainkan gadget yaitu: Imam Muzni anak ibu Ira Kusmira, Imam sangat suka main Hp (handphone) karena banyak sekali game yang imam suka salah satunya game yang menebak-nebak nama binatang, Imam juga suka menonton di youtube Film kartu, Film India Balveer (Film tentang anak sakti), tapi yang paling Imam sukai adalah menonton lomba-lomba cerita, pidato, mengaji untuk membuat imam lebih berani lagi dan Imam bisa contoh gaya-gayanya, dan boleh imam peragakan waktu ikut lomba lagi.⁵⁶

Gina anak ibu Wirda Ningsi, Gina suka sekali memainkan game, nonton youtube kalau sudah dirumah, karena mamak tak ijinakan membawa Hp kesekolah dan rumah ngaji. Gina paling suka main Game Make Up barbie, game memasak, game bahasa inggris dan masih banyak lagi, kadang mamak tidak kasih Gina main katanya bisa merusak mata.⁵⁷

Syaifa anak ibu Yuli Hasrianti, Ifa sangat suka main gadget, apa aja yang abi punya terkadang tab, komputer dan juga handphone karena banyak sekali game yang Ifa suka dan bisa main salah satunya game menghitung, Ifa juga suka menonton diyoutube Film kartu, tapi yang paling disukai yaitu menonton lomba-lomba anak-anak, karena Ifa mau berani tampil depan kelas.⁵⁸

Fujira anak ibu Husdanur, suka sekali main hp, karena banyak game, ada game menghitung, membaca, game menebak-nebak nama binatang dalam bahasa inggris, dan fuji juga suka menonton di youtube, bisa foto, yang paling fuji suka

⁵⁶ Data diperoleh dari wawancara dengan Imam Muzni, 11 tahun pada tanggal 8 Mei 2019

⁵⁷ Data diperoleh dari wawancara dengan Gina, 10 tahun pada tanggal 8 Mei 2019

⁵⁸ Data diperoleh dari wawancara dengan Syaifa, 10 tahun pada tanggal 9 Mei 2019

waktu main hp yaitu menonton di youtube, seperti balveer(film india tentang anak sakti), kartun berbie, dan belajar bahasa inggris dari youtube.⁵⁹

Nawal anak ibu Zuraidah, awal paling suka main Hp apalagi kalau udah libur sekolah dan mengaji, karena bisa main banyak game, apa lagi game ludo bisa main bersama-sama dengan orang rame, tapi awal kadang-kadang suka main hp sendiri biar gak diganggu oleh orang.⁶⁰

Tasya anak ibu Reni, sya suka sekali main hp, karena main bisa main tiktok, kalau udah bosan dengan tiktok baru main game, ada game tebak-tebak soal, game menebak-nebak nama binatang dalam bahasa inggris, dan saya juga suka menonton di youtube, seperti lagu-lagu anak-anak kecil dalam bahasa inggris, kartun berbie, dan belajar bahasa inggris dari youtube.⁶¹

Riska anak ibu Roslina, suka sekali main Hp, apa lagi banyak aplikasi yang ika suka didownload sama mamak, seperti ada game membuat kue, bahasa arab dan inggris. Ika lebih suka main game dari pada nonton youtube, kalau nonton pun yang udah didownload dan dipilih oleh mamak, yang mana boleh di nonton.⁶²

Hafiz anak ibu azizah, Hafiz suka sekali main Hp karena banyak sekali game yang suka seperti game yang menebak-nebak nama binatang dan juga suka menonton diyoutube Film kartu, Film kartun India yaitu Shiva (Film tentang anak sakti).⁶³

Reza anak bapak kepala dusun, suka main Hp apalagi kalau udah libur sekolah dan mengaji, karena bisa lebih lama waktu yang dikasih sama mamak

⁵⁹ Data diperoleh dari wawancara dengan Fujira, 8 tahun pada tanggal 10 Mei 2019

⁶⁰ Data diperoleh dari wawancara dengan Nawal, 12 tahun pada tanggal 11 Mei 2019

⁶¹ Data diperoleh dari wawancara dengan Tasya, 7 tahun pada tanggal 9 Mei 2019

⁶² Data diperoleh dari wawancara dengan Riska, 7 tahun pada tanggal 10 Mei 2019

⁶³ Data diperoleh dari wawancara dengan Hafiz, 8 tahun pada tanggal 8 Mei 2019

dan ayah untuk main hp, dan paling suka main game, apa lagi game teka teki, game matematika, game ludo yang bisa main bersama-sama.⁶⁴

Aal anak ibu Safrida, suka sekali main hp, karena bisa main game dan nonton youtube. Aal suka main game tebak-tebak soal, game menebak-nebak nama binatang, juga suka menonton di youtube, seperti menonton orang-orang mengaji, pidato dan juga film kartun.⁶⁵

Gadget merupakan alat teknologi yang sangat canggih sehingga banyak orang yang menggemarnya dari orang tua sampai anak-anak. Banyak dari orang tua sengaja memberi gadget kepada anaknya agar tidak mengganggu pekerjaan yang sedang dilakukan, sikap orang tua yang menentukan agar anak tidak terlalu suka dengan gadget dan fokus belajar untuk masa depan. Sikap orang tua merupakan penentu masa depan anak. Adapun wawancara dengan orang dalam mengambil sikap yaitu :

“Gadget bukan hal yang sangat penting untuk disukai, tetapi karena kasian melihat anak menaggis, disebabkan melihat saudara-saudaranya memiliki gadget maka saya selaku orang tua terkadang memberi anak-anak saya memaikan gadget, seperti main game dan menonton youtube tetapi dengan jangka waktu yang di tetapkan, dan mengambil sikap tegas jika ana-anak saya tak mendengar arahan jika waktunya memaikan gadget sudah habis”.⁶⁶

“Anak-anak saya terkadang memaikan gadgetnya tanpa batasan waktu jika mereka libur sekolah dan mengaji, selaku orang tua saya mengambil sikap tegas apabila anak-anak saya memaikan gadgetnya terlalu lama, terkadang ada dimana

⁶⁴ Data diperoleh dari wawancara dengan Reza, 9 tahun pada tanggal 9 Mei 2019

⁶⁵ Data diperoleh dari wawancara dengan Aal, 7 tahun pada tanggal 8 Mei 2019

⁶⁶ Data diperoleh dari wawancara dengan Ira Kusmira pada tanggal 8 Mei 2019

saya tidak tega melihat anak-anak saya menangis, menjerit-jerit dan berguling-guling dilantai jika gadgetnya diambil jika sudah melewati waktu yang saya tetapkan, tetapi sebagai orang tua saya tetap mengambil sikap tegas karena bagaimanapun gadget tetap tidak bagus untuk kesehatan dan moral anak”.⁶⁷

Gadget sudah sangat berpengaruh besar dalam kehidupan anak yang masih berusia dini, karena ketidak tegaan orang tua melihat anaknya menanggapi meminta handphone untuk dimainkan, maka handphone yang sangat berperan aktif dari pada gadget lainnya, untuk digunakan oleh anak diluar aktifitas sekolah dan mengaji, dalam hal ini orang tua harus banyak meluangkan waktu untuk mengawasi tingkah laku anak, maupun meluangkan waktu untuk bermain bersama anak, supaya anak tidak terlalu sering memaikan gadgetnya, baik saat berkumpul bersama keluarga maupun disaat anak sedang sendiri.

“Anak saya setelah nilai sekolahnya menurun di akibatkan malas belajar asik dengan gadgetnya, sekali kena marah besar dengan ayahnya kini tak terlalu memainkan game dan nonton youtube lagi di gadgetnya dan sudah mulai mau belajar, sikap orang tua yang tegas dalam hal yang membuat anak itu tidak malas di perlukan untuk masa depan anak”.⁶⁸

“Selaku orang tua saya salah juga, sengaja kasih gadget kepada anak-anak saya, untuk tidak mengganggu pekerjaan saya dan suami supaya mereka sibuk sendiri. Ini lah sikap orang tua yang tidak baik. Bukan berarti saya tak sayang anak, sesibuk apa pun, saya masih memantau anak-anak ketika memainkan gadgetnya, supaya mereka tidak melihat yang bukan diyoutube. Anak saya yang

⁶⁷ Data diperoleh dari wawancara dengan Reni pada tanggal 8 Mei 2019

⁶⁸ Data diperoleh dari wawancara dengan Husdanur pada tanggal 8 Mei 2019

paling kecil kumaira yang masih berumur 2 tahun 9 bulan kini sudah banyak mengerti pemakaian gadget karena selalu melihat abang dan kakaknya memaikan gadget. Saya sadar sikap orang tua semacam saya bisa merusak masa depan anak karena asik main, tetapi saya masih tetapkan kedisiplinan belajar agar anak-anak saya tidak malas dan ketinggalan nilai dari anak-anak lain baik disekolah mau pun dirumah ngaji”.⁶⁹

“Saya orang kurang tegas karena cepat iba bila anak-anak sudah merengek dan menanggis jika gadgetnya diambil, dan yang paling tegas abi nya anak-anak. Karena ketegasan itu adalah salah satu yang harus di lakukan oleh orang tua terhadap anak. Terlebih anak-anak saya paling tidak mau mendengar jika dilarang dalam menggunakan gadget”.⁷⁰

Pada anak yang masih menginjak usia sekolah, sikap orang tua sangat penting dalam pembentukan karakter seorang anak. Sehingga akan lebih mengenal jati dirinya dan dapat bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan kehidupannya. Kasih sayang orang tua amatlah penting bagi anak-anak yang masih usia sekolah atau usia pendidikan, oleh sebab itu orang tua harus mampu meluangkan waktunya untuk dapat memberikan kasih sayang kepada anaknya walaupun punya aktifitas yang padat. Dengan begitu anak-anak akan lebih mengenal lingkungan mereka yang sebenarnya dan juga lebih aktif dalam berinteraksi dengan sesama mereka ketimbang hanya dengan bermain gadget.

Sering sekali saya bersikap tegas kepada anak-anak. Karena sebagai orang tua saya juga tidak akan membuat anak saya terlena terhadap gadget yang dapat

⁶⁹ Data diperoleh dari wawancara dengan Zuraidah pada tanggal 10 Mei 2019

⁷⁰ Data diperoleh dari wawancara dengan Yuli Hasrianti pada tanggal 8 Mei 2019

mempengaruhi pikirannya. Jadi sebagai seorang ibu dan ayahnya wajib membatasi pemakaian gadget terhadap anak untuk menghindari hal-hal yang bersifat negatif, dan merusak mata.⁷¹

Anak saya setelah dimarahi oleh ayahnya karena terlalu asik dengan gadgetnya sekarang tidak terlalu memainkan gadget lagi, dan sudah mulai mau belajar, sikap orang tua yang tegas dalam hal mendidik anak itu sangat diperlukan untuk membuat anak tidak malas belajar untuk masa depannya.⁷²

Pernah saya bersikap sangat tegas pada anak-anak saya. karena mereka udah teralalu sekali memaikan gadgetnya, sehinningga bertangkar sama adik-adiknya merebutkat gadgetnya, terkadang sampai anak-anak saya menjawab semua perkataan saya, sekali yang marah besar saya mereka samapai berbicara kotor cuma karena gadget. Langkah saya agar tidak selalu marah-marah karena gadget, pada saat anak sedang menggunakan gadget di beri pemahaman dengan jangan terlalu lama menggunakan gadget nanti bisa merusak mata dan lain sebagainya.⁷³

Sebagai orang tua saya salah, sengaja memberi gadget kepada anak-anak saya, untuk tidak mengganggu pekerjaan saya supaya mereka sibuk sendiri. Ini lah sikap orang tua yang tidak baik. Bukan berarti saya tak sayang anak, sesibuk apa pun, saya masih memantau kegiatan-kegiatan anak-anak ketika memainkan gadgetnya, supaya mereka tidak melihat yang tidak seharusnya dilihat diyoutube. Saya sadar dengan sikap orang tua seperti saya bisa merusak masa depan anak,

⁷¹ Data diperoleh dari wawancara dengan Wirda Ningsi pada tanggal 8 Mei 2019

⁷² Data diperoleh dari wawancara dengan Roslina pada tanggal 9 Mei 2018

⁷³ Data diperoleh dari wawancara dengan Azizah pada tanggal 10 Mei 2019

tetapi saya masih tetapkan kedisiplinan belajar agar anak-anak saya tidak malas dan ketinggalan nilai dari anak-anak lain baik disekolah mau pun dirumah ngaji.⁷⁴

Dalam islam orang tua bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan sesuai dengan fitrahnya, yaitu keimanan kepada Allah Swt. Fitrah ini merupakan kerangka dasar operasional dari proses penciptaan manusia. Dalam hal ini orang tua merupakan tongkat dalam mendidik anak untuk kearah yang lebih baik, sesuai yang di ajar dalam agama.

Data wawancara di atas sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan. Bahwasanya anak-anak di Kecamatan Blang Pidie menyukai gadget dan selalu memainkannya di waktu belajar walaupun ada yang main tanpa batasan waktu dari orang tua. Gadget sangat menarik perhatian anak zaman sekarang yang semakin hari semakin canggih dan makin banyak aplikasi game yang diciptakan untuk menarik perhatian khalayak khusus anak-anak agar tertarik memainkannya. Berdasarkan pengamatan penulis bahwasanya anak-anak sangat lalai saat sedang memainkan gadget, bahkan dalam kesehariannya anak-anak di Gampong ini sering marah-marah kepada orang tuanya jika dilarang memainkan gadget, dan sekarang sudah banyak dari anak-anak di Gampong ni sudah berubah di karena sikap tegas orang tua melarang anak-anak sibuk dengan memainkan gadget. namun ada juga dampak positifnya terhadap anak-anak di Kecamatan Blang Pidie seperti meningkatkan kreatifitas anak, menumbuhkan nilai sosial anak dan memudahkan anak dalam berkomunikasi.

⁷⁴ Data diperoleh dari wawancara dengan Ramli pada tanggal 10 Mei 2019

2. Proses komunikasi antara orang tua dan anak-anak di Kec. Blang Pidie Kab. Aceh Barat Daya

Proses komunikasi merupakan suatu proses komponen-komponen yang saling terkait satu sama lain. Begitupun dengan komunikasi proses komunikasi antara orang tua dan anak para komunikator beraksi dan sehingga dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi merupakan suatu proses berinteraksi atau terjadinya transaksi dengan maksud dimana komponen-komponennya saling terkait serta para komunikator beraksi dan bereaksi. Proses komunikasi sangat penting antara orang tua dan anak untuk membangun komunikasi yang lebih baik. Berdasarkan dengan ibu Ira Kusmira dan Ibu Husdanur yang merupakan kakak beradik ini yang berbeda sekali dalam proses komunikasi yang di lakukan:

“ibu Ira Kusmira bahwa proses komunikasi yang dilakukan yaitu mengawasi anak dalam menggunakan gadget dengan memberi pemahaman dan memperkenalkan hal-hal yang baik atau buruk dari gadget itu sendiri. Setiap anak-anak saya lagi memainkan gadgetnya baik laptop maupun handphone saya selalu memantau dan memberi waktu, jika mereka memaikan gadgetnya diluar jam belajar yang saya tetapkan. Saya membebaskan anak-anak menggunakan gadget ketika belajar yang membutuhkan gadget seperti anak pertama saya yang hobinya melihat lomba-lomba bercerita, maka saya membebaskan dia menggunakan gadget tetapi tetap memantau. Dan memberi waktu sepuluh menit sampai setengah jam”.⁷⁵

“Sedangkan ibu Husdanur proses komunikasi yang dilakukan yaitu dengan Memperhatikan kegiatan yang di lakukan oleh anak serta menanamkan sikap dan hal positif terhadap anak tentang kegunaan dan dampak-dampak apa aja yang terjadi diakbitakan oleh gadget supaya ia mengerti dan mengetahuinya apa yang harus ia lakukan. Dan terus mengajak interaksi anak supaya dia bisa mengimbangi antara keperluan dengan tidak”.⁷⁶

Begitu pula dengan “ibu Zuraidah Proses komunikasi yang saya lakukan ialah membuat anak-anak lebih nyaman berkumpul bersama, berbicara, bersenda gurau dengan orang tuanya dan keluarga di bandingkan lalai memainkan

⁷⁵ Data diperoleh dari wawancara dengan Ira Kusmira pada tanggal 8 Mei 2019

⁷⁶ Data diperoleh dari wawancara dengan Husdanur pada tanggal 8 Mei 2019

gadgetnya diwaktu-waktu senggang setelah pulang sekolah dan mengaji. Gadget bukan barang yang bagus untuk selalu dimainkan oleh pengunnanya termasuk anak-anak”.⁷⁷

Memang proses komunikasi sangat lah penting dilakukan orang tua dengan anaknya untuk kenyamanan dalam berkeluarga. Dan orang tua merupakan jembatan yang sangat penting dalam membangun karakteristik anak.

“Sama halnya proses komunikasi ibu Reni dengan ibu Yuli Hasrianti dalam membangun proses komunikasi bersama anak yaitu dengan mengajak berbicara, bersenda gurau untuk mudah memberi tahu kepada anak dengan baik bahwa tidak baik menggunakan gadget terlalu lama karena bisa membuat mata merah dan merusak jaringan otak dengan bahasa yang di mengerti anak dengan begitu anak nyaman dengan orang tuanya sendiri”.⁷⁸

“Ibu Yuli Hasrianti proses komunikasi yang dilakukan yaitu mengajak anak berbicara, bersenda gurau, belajar akan menghargai orang tua, supaya tidak terlalu ingat memainkan gadget. dan jika anak memainkan gadgetnya selaku orang tua terus mengawasi anak dalam menggunakan gadget dengan memberi pemahaman dan memperkenalkan hal-hal yang baik atau buruk dari gadget itu sendiri”.⁷⁹

Begitu pun dengan “Proses komunikasi yang saya lakukan ialah membuat anak-anak mengerti akan bahayanya gedget, dan mengajak anak lebih nyaman bersama keluarga seperti mengajak anak berbicara, bersenda gurau dengan orang tuanya dan keluarga di bandingkan lalai memainkan gadgetnya diwaktu-waktu anak tidak beraktifitas setelah pulang sekolah dan mengaji. Gadget bukan hal yang baik untuk selalu dimainkan oleh pengunnanya baik orang dewasa maupun anak-anak”.⁸⁰

Proses komunikasi suatu yang harus dilakukan untuk membuat anak mengerti akan pentingnya orang tua di bandingkan dengan gadget yang selalu di mainkan. Baik melalui perasaan seseorang orang tua kepada anaknya dengan perhatian kasih sayang yang ditunjukkan oleh orang tua kepada anaknya. Seperi halnya yang di lakukan oleh ibu Safrida berdasarkan wawancara :

⁷⁷Data diperoleh dari wawancara dengan Zuraidah pada tanggal 10 Mei 2019

⁷⁸Data diperoleh dari wawancara dengan Reni pada tanggal 8 Mei 2019

⁷⁹Data diperoleh dari wawancara dengan Yuli Hasrianti pada tanggal 8 Mei 2019

⁸⁰Data diperoleh dari wawancara dengan Ramli pada tanggal 10 Mei 2019

“proses komunikasi yang saya lakukan yaitu dengan Memperhatikan semua kegiatan yang di lakukan oleh anak ketika memainkan gadget, serta menanamkan sikap dan hal positif terhadap anak tentang kegunaan dan dampak-dampak apa aja yang akan terjadi diakbitakan karena terlalu sering menggunakan gadget supaya anak mengerti dan mengetahuinya apa yang harus ia lakukan. Dan terus mengajak interaksi anak supaya dia bisa mengimbangi antara keperluan dengan tidak ada keperluan”.⁸¹

Proses Komunikasi orang tua dengan anak adalah penentu masa depan anak, ketika anak-anaknya lalai akan nikmat dunia orang tualah yang jadi tonggak anak-anak untuk menuju kejalan yang lurus, orang tua akan melarang anak-anaknya memaikan gadgetnya ketika belajar, mengaji dan disaat pergi kesekolah itu suatu keharusan karena gadget bisa merusak pemikiran dan moral anak-anak. Gadget bukan saja bisa merusak kesehatan, moral dan pemikiran tetapi masa depan. Dimana anak-anak sekarang banyak yang sudah tau adegan-adegan yang tidak senonoh yang bisa dilihat dari youtube, game dan televisi. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Zuraidah, Ibu Yuli Hasrianti, Pak Ramli dan Ibu Reni, beliau mengatakan bahwa

“Sungguh tidak baik jika anak lebih cenderung kepada gadget di bandingkan belajar. Di era globalisasi sekarang anak lebih cenderung kepada gadget dari pada belajar dan itu semua kembali kepada orang tuanya bagaimana ia membimbing anaknya terlebih dahulu sebelum memberinya gadget. Kalau saya selalu melarang anak-anak saya menggunakan gadget berlebihan tetapi terkadang juga diberikan, tetapi tetap dalam pengawasan”.⁸²

“Selalu dan sering saya melarang anak-anak saya. Karena kalau sedang belajar gadget harus di jauhkan dari anak-anak supaya fokus dalam belajar. Sebagai orang tua harus menerapkan bahwa di saat belajar, mengaji, sekolah, les dilarang menggunakan gadget kecuali waktu-waktu senggang setelah melakukan aktifitas yang penting”.⁸³

“Selaku orang tua saya melarang anak menggunakan gadget dengan jangka waktu lama, sungguh sangat tidak baik jika anak lebih cenderung kepada gadget

⁸¹ Data diperoleh dari wawancara dengan Safrida pada tanggal 9 Mei 2019

⁸² Data diperoleh dari wawancara dengan Zuraidah pada tanggal 10 Mei 2019

⁸³ Data diperoleh dari wawancara dengan Yuli Hasrianti pada tanggal 8 Mei 2019

di bandingkan belajar. Di zaman sekarang ini banyak anak lebih cenderung kepada gadget terlebih anak yang bersifat agresif kepada orang lebih dewasa dan itu semua kembali kepada orang tuanya bagaimana ia membimbing anaknya sebelum memberinya gadget”.⁸⁴

“Sama halnya dengan orang tua lain saya Pernah dan sangat sering saya melarang anak-anak saya menggunakan gadget. Karena kalau anak-anak sedang belajar gadget harus di jauhkan supaya fokus dalam belajar. Selaku orang tua harus menerapkan bahwa di saat anak lagi belajar, mengaji, sekolah, les dilarang menggunakan gadget kecuali waktu-waktu senggang setelah melakukan aktifitas yang penting”.⁸⁵

3. Peran orang tua dalam mengawasi anak-anak mereka yang terkait dengan penggunaan gadget tersebut

Peranan orang tua terhadap anak, sebagai pembentukan kepribadian anak, orangtua hendaknya memperhatikan dan menyesuaikan peranan dan fungsinya Sebagai tokoh yang diterima oleh anak, maka pola asuhnya berisi pemberian keteladanan. Sebagai orang tua yang mendorong anak kearah yang lebih baik aklaknya. Begitupun dengan keseharian anak dalam memainkan gadget orang tua mempunyai peran penting untuk membimbing. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Husdanur dan Ibu Ira Kusmira

“Peran orang tua dalam mengawasi seorang anak sangat penting karena jika tidak diawasi dengan baik maka akan menimbulkan sikap yang tidak di inginkan oleh orang tua. Dalam hal ini orang tua harus membimbing anak dengan sabar dan tidak dengan kekerasan supaya anak paham terhadap pemahaman dan maksud dari orang tuanya. Peran orang tua penting sekali dalam mendidik karakter anak terlebih dengan anak yang sangat suka memainkan gadget”.⁸⁶

Dan sama juga dengan wawancara bersama ibu Ira Kusmira “Peran orang tua dalam mengawasi anak dalam menggunakan gadget sangat penting dan butuhkan untuk menanggulangi dampak negatif gadget bagi psikologi anak,

⁸⁴ Data diperoleh dari wawancara dengan Ramli pada tanggal 10 Mei 2019

⁸⁵ Data diperoleh dari wawancara dengan Reni pada tanggal 8 Mei 2019

⁸⁶ Data diperoleh dari wawancara dengan Husdanur pada tanggal 8 Mei 2019

seperti berkomunikasi dengan baik, dan bisa memberikan pemahaman kepada anak tanpa harus emosi”.⁸⁷

Di zaman sekarang ini begitu banyak pengaruh gadget dalam kehidupan anak-anak seperti perubahan sikap anak yang terkadang kasar terhadap orang tuanya, dan banyak juga anak-anak sudah mengetahui apa itu porno aksi yang ada ditunjukkan pada game-game yang selalu di mainkan.

“Peran orang tua sangat dibutuhkan ketika anak menggunakan gadget agar anak tidak salah dalam memakai gadget dan digunakan untuk hal yang bermanfaat. Perang tua mengajari anak-anaknya sopan satun dan bertata krama jangan sampai sudah di beri mainkan gadget sudah tidak sopan lagi dengan orang tua ataupun orang lain, baik yang lebih tua dengan anak atau yang lebih muda dari usia anak”.⁸⁸

“Dalam menggunakan gadget orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi seorang anak. Dan orang tua harus memperhatikan apa saja yang dilakukan seorang anak serta sebagai orang tua harus memberi tahu kepada anak apa yang harus di lakukan saat menggunakan gadget dan apa yang tidak di perlukan atau yang tidak penting di gunakaan dan memberi tau dampak apa yang bisa di alami jika sering menggunakan gadget, karena sebagai orang tua mempunyai perang penting untuk memberi tau kepada anak”.⁸⁹

“Selaku orang tua mempunyai tugas penting dalam mengawasi anak salah satunya ketika anak menggunakan gadget orang tua harus selalu mengotrol tiap langkah anak untuk melihat apa saja yang dimainkan jika sudah berlebihan yang dilakukan anak disebabkan oleh gadget tugas penting orang tua yaitu Selalu melihat apa saja game atau aplikasi yang di mainkan dan memblokir apa saja aplikasi yang berbau negatif yang mereka mainkan”.⁹⁰

“Peran saya sebagai orang tua ialah mengawasi anak saya disaat menggunakan gadget dan menerapkan kepada anak hal-hal apa saya yang perlu dibuka saat menggunakan gadget. Dan tidak membiar kan anak menyendiri dalam kamar saat memainkan gadget karena tidak bisa di pantau apa apa saja yang di mainkan oleh anak. Dan terlebih penting peran orang tua yaitu mebimbing anak agar senyaman mungkin dengan keluarga bukan dengan gadgetnya dan jangan membuat anak kesepian sehingga mereka minta memainkan gadgetnya saat belajar atau saat mereka kesepian”.⁹¹

⁸⁷ Data diperoleh dari wawancara dengan Ira Kusmira pada tanggal 8 Mei 2019

⁸⁸ Data diperoleh dari wawancara dengan Reni pada tanggal 8 Mei 2019

⁸⁹ Data diperoleh dari wawancara dengan Wirda Ningsi pada tanggal 8 Mei 2019

⁹⁰ Data diperoleh dari wawancara dengan Yuli Hasrianti pada tanggal 8 Mei 2019

⁹¹ Data diperoleh dari wawancara dengan Zuraidah pada tanggal 10 Mei 2019

“Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi seorang anak. Orang tua harus memperhatikan apa saja yang dilakukan oleh anak-anaknya serta sebagai orang tua juga harus memberi tahu kepada anak apa yang harus di lakukan saat menggunakan gadget dan apa yang tidak di perlukan atau yang tidak penting di gunakan dan memberi tau dampak apa yang bisa di alami jika sering menggunakan gadget, karena sebagai orang tua mempunyai perang penting untuk memberi tau kepada anak apa yang baik dan apa yang buruk terjadi bila kecanduan gadget.”⁹²

Data ini juga didukung oleh hasil pengamatan penulis. Peran orang tua merupakan suatu kewajiban orang tua terhadap anaknya walaupun masih banyak Anak-anak di Gampong Kedai Siblah Kecamatan Blang Pidie dalam kesehariannya sering marah-marah kepada orang tua karena dilarang memainkan gadget. Bagaimanapun peran orang tua sangat kuat dalam membimbing anak, gadget bukan lah salah satu yang menjadi jembatan yang membatasi hubungan antara orang tua dan anak.

Berdasarkan hasil wawancara di atas sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan bahwasanya anak-anak salah satu Gampong yang penulis lakukan penelitian yaitu Gampong Keudai Siblah bahwa banyak anak-anak yang memaikan gadget diwaktu pulang sekolah maupun mengaji. Banyak yang diantara anak-anak yang suka sekali memainkan gadget tidak suka dibatasi waktu memainkan gadgetnya oleh orang tua. Jika seorang anak dibiarkan memaikan gadgetnya dalam waktu yang lama maka akan mempengaruhi kondisi psikis dan mental, dan kesehatan mata mereka, diakibatkan oleh tontonan yang mereka lihat dari youtube, game ataupun diakibatkan kontras cahaya yang terlalu terang dari gadget tersebut.

⁹² Data diperoleh dari wawancara dengan Roslina pada tanggal 9 Mei 2018

C. Analisis Hasil Penelitian

Dimasa ini gadget telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak. Gadget yang mereka miliki ataupun masih memakai gadget orangtuanya, teknologi yang satu ini sangat disukai oleh anak-anak pada umumnya, dan mudah dimiliki dizaman era globalisasi ini karena bentuknya yang simple mudah untuk dipegang dan mudah untuk dimainkan. Memainkan gadget memang suatu hal yang sangat menyenangkan bukan hanya untuk anak, orang dewasa pun begitu, bahkan gadget seperti barang hiburan yang sangat menarik hati dibandingkan dengan menonton tv yang ada jeda iklannya. Gadget sudah membawa pengaruh besar terhadap anak, jika tidak dikontrol bisa jadi dari pagi sampai malam akan dimainkannya bagi sebagian anak yang tidak merasa bosan. Efek dari memainkan gadget jangka panjang ini lah yang bisa menjadi pengaruh besar kerusakan bagi kesehatan anak, baik mental maupun kesehatan matanya. Memainkan gadget dalam jangka panjang ini lah yang menjadi permasalahan, dan harus mendapat perhatian lebih dari orang tua, dikarena waktu luang anak diluar pembelajaran harus diisi dengan selalu bersama orang tua atau keluarga bukan dengan menainkan gadget tanpa batasan waktu. Orang tua memiliki peran yang sangat penting sekali untuk dapat mengatur waktu anak-anak dalam memainkan gadget atau bermain diluar rumah. Hal ini tentu akan berdampak negatif terhadap anak dan perubahan tingkah laku anak

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap komunikasi orang tua dan anak dalam penggunaan gadget, didapatkan dampak negatif yaitu malas belajar, berperilaku agresif, tutur bahasa tidak sopan, tidak

fokus, masalah kesehatan (gangguan penglihatan) dan emosi tidak teratur. Namun, ada juga dampak positifnya terhadap anak-anak seperti dapat meningkatkan kreatifitas anak. Perubahan tingkah laku juga terjadi pada anak-anak Gampong Keudai Siblah, seperti yang terjadi pada anak Ibu Husdanur yang bernama Fujira bahwasanya dia sering marah hanya meminta kepada Ayahnya untuk dikasih waktu lebih untuk memainkan gadgetnya. Seperti yang terjadi kepada anak ibu Zuraidah yang bernama nawal, bahwasanya ketika dikasih handphone tablet mereka lupa waktu dan memainkannya di tempat gelap-gelap dan akan marah jika ditegur dan diberitahu efeknya tidak baik memainkan gadget.

Hasil penelitian di atas juga berhubungan dengan teori AIDDA atau juga sering disebut *A-A Procedure (from attention to action procedure)*, teori AIDDA adalah akronim dari kata-kata *Attention* (perhatian), *Interest* (minat), *Desire* (hasrat), *Decision* (keputusan), *Action* (tindakan/kegiatan). Adapun keterangan dari elemen-elemen tersebut adalah :

- a. Perhatian (*Attention*): Keinginan seseorang untuk mencari dan melihat sesuatu.
- b. Ketertarikan (*Interest*): Perasaan ingin mengetahui lebih dalam tentang suatu hal yang menimbulkan daya tarik bagi konsumen.
- c. Keinginan (*Desire*): Kemauan yang timbul dari hati tentang sesuatu yang menarik perhatian.
- d. Keputusan (*Decision*): Kepercayaan untuk melakukan sesuatu hal.

- e. Tindakan (*Action*): Suatu kegiatan untuk merealisasikan keyakinan dan ketertarikan terhadap sesuatu.⁹³

Konsep AIDDA ini adalah proses psikologis dari diri khalayak. Berdasarkan konsep AIDDA agar khalayak melakukan *action*, maka pertamanya mereka harus dibangkitkan perhatiannya (*attention*) sebagai awal suksesnya komunikasi. Apabila perhatian komunikasi telah terbangkitkan, hendaknya disusul dengan upaya menumbuhkan minat (*interest*), yang merupakan derajat yang lebih tinggi dari perhatian. Minat adalah kelanjutan dari perhatian yang merupakan titik tolak bagi timbulnya hasrat (*desire*) untuk melakukan suatu kegiatan yang diharapkan komunikator. Hanya ada hasrat saja pada diri komunikan, bagi komunikator belum berarti apa-apa, sebab harus dilanjutkan dengan datangnya keputusan (*decision*), yakni keputusan untuk melakukan tindakan (*action*) sebagaimana diharapkan komunikator. Dimana teori AIDDA ini dapat memberikan dampak yang sangat kuat pada individu itu sendiri terlebih lagi pada anak-anak.

Perilaku manusia merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Dengan kata lain perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dalam dirinya.⁹⁴

⁹³ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 2003), Hal . 305.

⁹⁴ Saifuddin Anwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), hal. 13.

Dalam pandangan ahli behavioristik perilaku manusia timbul sebagai akibat stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik dari stimulus eksternal maupun stimulus normal. Akan tetapi sebagian besar perilaku organisme sebagai respon terhadap stimulus eksternal. Ahli psikologis kognitif memandang perilaku individu merupakan respon stimulus, namun dari dalam diri individu itu ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambil. Dalam hal ini individu dalam keadaan yang aktif yang dapat menentukan perilaku sendiri.⁹⁵ Demikian juga halnya dengan perilaku anak yang merupakan suatu perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicontohkan oleh setiap anak maupun siapa saja yang mengamatinya baik secara langsung maupun tidak langsung.

gadget menjadi media atau alat utama dimana para pengguna gadget terkadang sering menyendiri. Melalui peran orangtua, anak belajar tentang dunia, nilai-nilainya serta adat kebiasaannya. Teori dikembangkan untuk menjelaskan dampak dari penggunaan gadget pada persepsi, sikap, dan nilai-nilai orang. Rata-rata pengguna gadget tidak ada batasan waktu dalam sehari karena ada yang memaikannya saat perlu, ada yang kecanduan tanpa melepaskan gadgetnya kemana akan pergi. Bagi pengguna gadget, pada hakikatnya mengetahui bahwa gadget bisa memonopoli dan memasukkan sumber-sumber informasi dan gagasan, dan kesadaran lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap narasumber maka didapatkan hasil bahwa anak-anak di Gampong Keudai Siblah

⁹⁵ Julianto, *Psikologi Dakwah*, (Banda Aceh: Ar-Raniry, 2004), hal. 25.

kebanyakan memainkan gadget, ada yang memainkan gadgetnya tanpa batasan waktu, ada yang dibatasi waktu, disaat libur sekolah dan mengaji, semua itu tergantung orang tua yang protektif kepada anaknya.



BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika pembahasan skripsi dan merangkumkan kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan pembahasan skripsi ini.

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang di dapat, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Penyebab banyak anak-anak di Kecamatan. Blangpidie, Kabupaten. Aceh Barat Daya menyukai gadget dikarenakan ketertarikan dari aplikasi-aplikasi yang tonjolkan dalam gadget itu sendiri seperti adanya game, dari aplikasi game ada banyak macam yang bisa dimainkan dan mudah dicerna oleh ank-anak, dan youtube pun sangat menarik perhatian anak kerana banyak sekali tontonan yang tidak bisa dilihat dari televisi,cuma ada pada aplikasi youtube.
2. Proses komunikasi yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak-anaknya dengan terus memberi arahan, bimbingan dan mengawasi anak dalam menggunakan gadget dengan memberi pemahaman dan memperkenalkan hal-hal yang baik atau buruk dari gadget itu sendiri. Dengan adanya proses komunikasi antara orang tua dan anak akan mengurangi kerusakan mental dan kesehatan anak yang diakibatkan oleh gadget.

3. Peran orang tua mengawasi dan membimbing anak. Mengawasi dan membimbing anak dengan cara baik supaya tidak terjadi dampak negatif dari gadget. Dalam hal ini orang tua harus membimbing anak dengan sabar dan tidak dengan kekerasan supaya anak paham terhadap pemahaman dan maksud dari orang tuanya. Peran orang tua diperlukan sekali dalam mendidik karakter anak terlebih dengan anak yang sangat suka memainkan gadget.

B. SARAN

1. Kepada orang tua anak sangat penting untuk mengontrol dan mengawasi anak dalam memainkan gadget, mengalihkan kebiasaan anak memainkan gadget dengan memberi anak kegiatan Privat Belajar (les), Mengaji di waktu senggang diluar jadwal pergi sekolah dan mengaji dan lainnya yang membuat si anak nyaman tanpa gadget.
2. Kepada pemerintah melakukan pengontrolan setiap bulan kedesa-desa untuk memberi motivasi kepada orang tua jangan memberikan gadget kepada anak atau perbaikan bagi pelaku media seperti menghilangkan aplikasi yang merusak saraf anak agar kedepannya para generasi baru tidak akan rusak oleh efek-efek media yang merusak nilai moral dan integritas bangsa.
3. Kepada peneliti lainnya yaitu dapat lebih mengembangkan penelitian ini dijadikan sebagai referensi.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anwar Arifin, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas*, Jakarta: Rajawali Press, 1998
- Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, Cet. 1, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Ardianto Elvinaro, Q-Anees Bambang, *Filsafat Ilmu Komunikasi* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Arifin H.M., *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*. Jakarta: Bulan Bintang, 1978.
- Baihaqi M dan Sugiarmim M, *Memahami dan Membantu Anak ADHD* Bandung: PT. Refika Aditama 2006
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Beni Ahmad Saebani, dan Achdhiyat Hendra. *Ilmu Pendidikan Islam Jilid 1*. Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Bungin Burhan, *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007.
- Cangara Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pres, 2005
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Ensiklopedi Nasional*. Jakarta: Cipta Ali Pustaka, 1999
- Drajad Zakiah, *Pendidikan Anak Dalam Islam*, Jakarta: Balai Pustaka, 1998
- Effendy, Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi – Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000
- Effendy, Onong Uchjana, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 2003

Gadget. <http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2013/10/09/meledaknya-kebutuhan-akan-gadget-599113.html>. [Diakses pada tanggal 7 juni 2018]

Hasan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Pustaka Jaya, 2002

Hermawan Wasito, *Pengantar Metode Penelitian*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995.

Jonathan Sarwono, *Pintar Menulis Karangan Ilmiah(Kunci Sukses Dalam Menulis Ilmiah)*, Yogyakarta: Andi Offset, 2010

Kusuma Yuliandi dan Ardy D Artanto, *Internet Untuk Anak Tercinta* Jakarta: Pt. Gramedia Widarsana Indonesia, 2011

Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Meleong Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

Miles M. B & Huberman A. M , *Qualitive Data Analisis*, Baverly Hills California: Sage Publication,inc., 1984

Poerwadarminta W J S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 1976

Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*, Cet II Jakarta: Kencana, 2006.

Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007

Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Grfindo persada, 2012

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2005.

Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan Praktek*, Jakarta: Bina Ilmu, 1993.

Tafsir, Ahmad, *ilmu pendidikan dalam perspektif Islam*, Bandung: Rosda Karya, 2001

Widjaja H.A.W., *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Yaumil Agoes Achir, *Peranan Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak, buku seri keluarga sejahtera*, Jakarta: 1995.

Zamroni Muhammad, *Filsafat Komunikasi, Pengantar Ontologis, Epistemologis, Aksiologis* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009

Zuriah Nurul, *Metodelogi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: Media Grafika, 2006



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.2538/Un.08/FDK/KP.00.4/07/2018**

**Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Genap Tahun Akademik 2018/2019**

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: 025.04.2.423925/2019, Tanggal 31 Desember 2018

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Drs. A. Karim Syeikh, MA (Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
2) Dr. Abizal Muhammad Yati, Lc., M. A..... (Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KKU Skripsi:

Nama : Khairun Nisa
NIM/Jurusan : 411306995/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : *Proses Komunikasi antara Orang Tua dan Anak dalam Penggunaan Gadget (Studi Kasus di Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya)*

- 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 2019;
- 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 : 3 Juli 2019 M
2 Zulkaidah 1440 H



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

- 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 sampai dengan tanggal: 2 Juli 2020/11



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

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7552548, www.dakwah arraniry.ac.id

Nomor : B.1604/Un.08/FDK.I/PP.00.9/4/2019

22 April 2019

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada

- Yth, 1. Kepada Camat Kecamatan Blang Pidie
2. Kepada Geusyk Gampong Keudai Siblah Kecamatan Blang Pidie

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama /Nim : **Khairun Nisa / 411306995**
Semester/Jurusan : XII / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat sekarang : Kajhu,Kec.Baitussalam

saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul "***Proses Komunikasi antara Orang Tua dan Anak dalam Penggunaan Gadget (Studi Kasus di Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya)***"

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

Wassalam

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik

dan Kelembagaan,





PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BARAT DAYA
KECAMATAN BLANGPIDIE

Jalan Bukit Hijau Gampong Keude Paya Kecamatan Blangpidie (23764)

Blangpidie, 13 Mei 2019

Nomor : 420 / 367 / 2019
Lampiran : -
Perihal : Surat Keterangan selesai Penelitian

Kepada Yth,
Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-

Banda Aceh

1. Sehubungan dengan Surat Keuchik Gampong Keude Siblah Nomor : 145/138/KDS/V/2019, tanggal 06 Mei 2019 Perihal Surat Keterangan Penelitian Ilmiah.

Untuk maksud tersebut dapat kami sampaikan bahwa :

Nama : **KHAIRUN NISA**
NIM : 411306995
Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester / Jurusan : XII / Komunikasi dan Penyiaran Islam

2. Benar yang namanya tersebut diatas telah selesai melaksanakan Penelitian untuk mengumpulkan Data pada Gampong Keude Siblah Kecamatan Blangpidie Kabupaten Aceh Barat Daya.
3. Demikian kami sampaikan dan terimakasih.


KAMAT BLANGPIDIE,
KRISNUR, SP
Pembina / Nip. 19700604 200501 2 001

DAFTAR GAMBAR



Foto bersama ibu Husdanur



Foto bersama ibu Azizah



Foto bersama ibu Ira Kusmira



Foto bersama ibu Zuraidah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitase Diri

1. Nama lengkap : Khairun Nisa
2. Tempat / Tgl. Lahir : Blangpidie/11 Mai 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. NIM/Jurusan : Komunikasi Penyiaran Islam
6. Kebangsaan. : Indonesia
7. Alamat : Dusun III
 - a. Kecamatan : Blangpidie
 - b. Kabupaten. : Aceh Barat Daya
 - c. Provinsi : Aceh
8. Email : Khairunnisa091011@gmail.com

Riwayat Pendidikan

9. MI/SD/Sederajat : SDN 2 Kedai Siblah Tahun Lulus 2007
10. Mts/SMP/Sederajat : SMPN 1 Blangpidie Tahun Lulus 2010
11. MA/SMA/Sederajat : SMAN 1 Blangpidie Tahun Lulus 2013

Orang Tua/Wali

12. Nama Ayah : Sulaiman
13. Nama Ibu. : Rihanna, S. Pd SD
14. Pekerjaan Orang Tua. : Petani
15. Alamat Orang Tua. : Dusun III
 - a. Kecamatan : Blangpidie
 - b. Kabupaten : Aceh Barat Daya
 - c. Provinsi : Aceh

Banda Aceh, 15 Januari 2010
Peneliti,

Khairun Nisa