

Problematika Komunikasi Orang Tua dan Anak di Era Digital (Studi Fenomenologi pada Keluarga di Desa Sragi Kecamatan Talun Kabupaten Blitar)

Cici Yulianti*¹, Sukma Ari Ragil Putri²,

Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Tulungagung

*Penulis koresponden, *Email: ciciy856@gmail.com*

Abstract:This study was conducted to examine and analyze the problems of communication between parents and children in the digital era. This research uses a qualitative design with a phenomenological study. The concept of interpersonal communication applied by parents to children is used in discussing and reducing the communication problems that occur in it. The result of this study is that children who use gadgets experience addiction and interfere with the learning process and their growth and development. Lack of communication between parents and children is often assumed to be the cause of children breaking up and snatching murals of children who are the spearhead of a country. Another problem comes from parents, where the role of parents when the role of parents when children play with gadgets and learning is less applied.

Keywords:Communication;Problems;Digital

Abstrak:Penelitian ini dilakukan guna meneliti dan menganalisa problematika komunikasi antara orang tua dan anak di era digital. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan studi fenomenologi. Konsep komunikasi keluarga yang diterapkan oleh orang tua kepada anak digunakan dalam membahas dan mengurangi problematika komunikasi yang terjadi di dalamnya. Dalam penelitian ini menemukan bahwa orang tua memberikan anak sebuah *gadget* bertujuan untuk hal yang baik menyangkut pendidikan anak. Namun, saat anak sudah memegang *gadget* semangat untuk belajar menjadi kurang, anak putus sekolah akibat kecanduan *gadget*, dan temperamental. Hasil dari penelitian ini adalah anak-anak pengguna *gadget* mengalami kecanduan dan mengganggu proses belajar serta tumbuh kembangnya. Kurangnya komunikasi antara orangtua dan anak sering diasumsikan sebagai titik permasalahan dari penyebab anak putus dan merenggut moral anak yang merupakan ujung tombak suatu negara. Permasalahan lainnya adalah berasal dari orang tua, dimana peran orang tua saat anak bermain *gadget* dan belajar justru kurang diterapkan.

Kata kunci:Komunikasi;Problematika;Digital

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan madrasah pertama yang diterima oleh anak, mulai dari masih didalam kandungan sampai tumbuh dewasa di dunia, penting bagi anak mendapatkan pendidikan yang tepat dari keluarga sebelum mereka terjun langsung dalam masyarakat sekitar. Pertumbuhan anak tergantung pada cara orang tua mendidiknya. Khususnya di era digital saat ini, proses komunikasi sangat penting untuk dilakukan. Menurut Salvicion G. Balion dkk, keluarga terdiri dari dua atau lebih inividu yang bergabung karena adanya hubungan perasaan atas dasar perkawinan sehingga mereka hidup dalam suatu rumah tangga yang bernama keluarga, saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain dan di

dalam perannya masing-masing terdapat kebudayaan dan tanggung jawab masing-masing dan harus diperhatikan (Susilo et al., 2018).

Menurut Friedman fungsi keluarga adalah: (1) Memberikan kenyamanan dalam bentuk emosional anggota, saling bekerja sama antar anggota keluarga agar pembentukan identitas berproses dengan baik dan mempertahankan emosi yang stabil saat terjadi stres. (2) Keluarga sebagai pendidikan pertama bagi anak dalam menanamkan kepercayaan, nilai, sikap dan imbal balik yang baik memberikan petunjuk serta arahan dalam menghadapi berbagai permasalahan. (3) Tujuan sebuah keluarga adalah menghasilkan anak dan meneruskan keturunan keluarga. (4) sebuah keluarga berkewajiban memberikan materi dalam mencukupi kebutuhan keluarga dan kewajiban di masyarakat. (5) Keluarga berkewajiban memberikan keamanan bagi anggota keluarganya dan berhak mendapatkan kenyamanan lingkungan untuk pertumbuhan, perkembangan yang lebih baik (Herawati et al., 2020).

Keluarga merupakan lembaga yang memang berperan dalam menerapkan dasar-dasar pendidikan agama. Melatih anak terbiasa melakukan ibadah ke masjid merupakan langkah kebijakan orang tua agar anak terbentuk menjadi makhluk religious. Kebiasaan yang termasuk mendidik anak dalam hal apapun di lingkungan keluarga dapat mempengaruhi kehidupan tumbuh dan berkembangnya emosi anak, kehidupan emosional ini sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak (Ulfa, 2015). Hampir seluruh orang tua menginginkan pendidikan yang terbaik untuk perkembangan anak disemua jenjang usia dengan melakukan kegiatan yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak. Keharmonisan sebuah keluarga yang terlihat dan didengar oleh anak dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, keluarga yang saling menyayangi dan saling menghargai dapat mendukung pertumbuhan moral keagamaan dan pertumbuhan yang baik bagi sang anak (Astuti & Sukardi, 2013).

Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila lingkungan rumah dan sekolah mendukung perkembangan anak. Usia yang masih anak-anak adalah masa yang mudah merasakan sesuatu untuk diterima dari lingkungan sekitar yang berdampak pada perkembangan fisik dan mental anak dalam keberhasilan dikemudian hari. Kualitas masa awal anak atau masa sebelum sekolah adalah cerminan kualitas bangsa di masa depan. Tentunya masa awal anak ini membutuhkan bimbingan, arahan dan perhatian yang maksimal sejak dini. Mengingat keluarga merupakan contoh keteladanan pembentukan awal pribadi dan watak anak, diawali dengan komunikasi yang baik dalam keluarga (Irzalinda et al., 2014).

Peran keluarga sangat penting diterapkan untuk tumbuh kembang seorang anak, apabila komunikasi keluarga kurang diterapkan maka akan terjadi dampak negatif diantaranya adalah, (1) Anak menjadi kurang peduli terhadap orang tua. Kedekatan emosi antara orang tua dan anak harus dibangun sedini mungkin melalui komunikasi yang lebih dekat, agar anak menjadi lebih peduli terhadap orang tuanya. (2) Merasa asing dengan keluarganya sendiri. Ketika anak tidak merasakan kedekatan dari keluarganya, maka anak cenderung merasa sendiri walau di tempat yang ramai dan menjadikan anak lebih pendiam dan menutup diri. (3) Kurangnya kepedulian antara saudara. Jika anak memiliki saudara

tentunya komunikasi keluarga harus tetap diterapkan agar mereka memiliki rasa saling peduli melalui komunikasi yang mendalam di antara mereka. (4) Anak merasa tertekan. Ketika seorang anak memiliki masalah, keluarga adalah tempat pertamanya untuk bercerita tentang masalahnya. Namun, jika keluarga tidak dapat memberikan perhatian berupa komunikasi, anak bisa merasa tertekan karena berpikir tidak ada yang mengertinya, sehingga dia merasa rendah dan minim apresiasi. (5) Anak merasa nyaman dengan orang lain. Komunikasi yang kurang diterapkan dalam keluarga dapat membuat anak berpikir kehadirannya tidak dianggap oleh keluarganya. Mengingat keluarga adalah tempat seorang anak bersandar, namun saat pulang ke rumah yang seharusnya mendapatkan kehangatan, anak malah mendapatkan sikap yang dingin dari keluarganya, dan justru anak mendapatkan perhatian dari orang lain yang lebih seperti keluarganya sendiri (Hulukati, 2015) .

Manusia dinamakan makhluk sosial karena selalu melakukan komunikasi satu sama lain dalam bentuk apapun. Dalam berkomunikasi terbentuk fenomena dari suatu masyarakat yang menjadi satu kesatuan dalam informasi, dimana satu kesatuan dalam masyarakat tersebut antara satu sama lain saling berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk tujuan yang sama. Pertukaran informasi dapat terjadi apabila terdapat kebutuhan informasi yang sama antara satu sama lain. "*Communicare*" merupakan bahasa latin yang artinya membuat kesamaan. Dalam bahasa Inggris "*communication*" atau "*commun*" yang berarti sama. Apabila kita sedang berkomunikasi berarti kita sedang dalam keadaan berusaha untuk melakukan kesamaan dalam hal apapun (Effendy OU, 2008).

Dalam proses komunikasi, tidak terlepas dari permasalahan dalam proses menyampaikan informasi. Salah satu permasalahan saat menyampaikan informasi adalah dialami oleh orang tua dan anak khususnya di era digital. Komunikasi yang kurang diterapkan dalam keluarga mengakibatkan terjadinya gangguan secara psikologis antara orang tua dan anak meskipun tinggal serumah. Komunikasi sangat penting dilakukan oleh orang tua secara mendalam dengan cara melakukan tanya jawab, mendengarkan dan memberi respon yang baik kepada anak dengan penuh kasih sayang, itulah yang dinamakan komunikasi yang harmonis (Ratnasari, 2007). Ayah dan ibu merupakan komponen keluarga dari perkawinan yang sah. Sedangkan keluarga merupakan lembaga yang paling pertama dikenal oleh anak sebagai tempat belajar yang paling dasar untuk bertanggung jawab sebelum kemudian siap hidup dalam masyarakat (Astuti & Sukardi, 2013).

Keluarga merupakan tempat belajar pertama yang dikenal anak, hal ini disebabkan karena ayah dan ibunya yang pertama kali dikenal anak. Anak cenderung akan menirukan apa yang dilihat pertama kali dalam sebuah keluarganya. Pendidikan, perhatian, cinta kasih sayang yang diberikan oleh sebuah keluarga akan menjadi pembentuk kepribadian psikis anak serta nilai-nilai sosial dan keagamaan pada diri anak. Dalam sebuah keluarga tentunya memerlukan komunikasi agar terjalin keluarga yang harmonis. Dengan melakukan komunikasi yang baik akan mengurangi terjadinya permasalahan yang terjadi dalam keluarga. Permasalahan apapun yang terjadi dalam keluarga akan dapat terselesaikan dengan baik apabila anggota keluarga saling berkomunikasi dan menjalankan kewajiban masing-masing dalam keluarga sambil menikmati hak yang harus didapatkan setiap anggota keluarga (Hulukati, 2015).

Ketika komunikasi tengah berlangsung dalam sebuah keluarga, maka mereka sedang berada dalam suatu permasalahan yang berbeda namun tujuannya sama, maka mereka berkomunikasi untuk menemukan kesamaan dan mencapai tujuan bersama dengan menyampaikan keinginan mereka satu sama lain. Pada dasarnya pendidikan dalam keluarga memerlukan kesadaran yang mendalam, yang artinya peluang situasi pendidikan yang penuh bagi anak. Orang tua dan anak yang memiliki hubungan saling mempengaruhi dan terdapat kemauan yang mendukung dan dilengkapi situasi yang mendidik, maka komunikasi yang tujuannya untuk mendidik anak akan tercapai (Wahyuti Dan Leonita, 2016).

Seiring bertambahnya tahun, teknologi di bidang digital berkembang dengan pesat, begitu juga di bidang pendidikan, sosial, budaya, politik, dan ekonomi. Pada era digital ini, masyarakat dituntut untuk bisa mengoperasikan alat elektronik, membawa masyarakat ke dalam pengaruh gaya hidup tidak dapat lepas dari perangkat elektronik. Teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia, ditandai dengan masuknya era digital dan memiliki peran penting yang masuk ke dalam kehidupan manusia (Setiawan & Bodroastuti, 2012).

Teknologi yang semakin canggih ini membawa perubahan besar bagi dunia, diiringi dengan lahirnya berbagai teknologi digital. Seluruh masyarakat dapat menggunakan informasi dengan mudah melalui berbagai cara, serta dapat menikmati fasilitas teknologi digital dengan bebas dan terkendali (Kristiyono, 2015). Perkembangan teknologi digital membuat manusia seolah-olah tidak lagi mempunyai privasi. Berbagai data penting yang telah tercatat di dalam otak komputer menjadi mudah dilacak, mulai dari umur, kebiasaan, hobi, dan segala yang bersifat pribadi oleh pihak manapun. Dampak positif maupun negatif dari penggunaan *gadget*, tidak terlepas dari pengawasan orang tua. Pertumbuhan dan perkembangan anak tergantung pada kedua orang tuanya. Apabila orang tua mengawasi penggunaan *gadget* maka anak akan menggunakan *gadget* sesuai arahan dari orang tuanya, dan orang tua tahu mana yang akan membawa pengaruh baik dan buruk bagi anak (Pratiwi et al., 2018).

Dalam penelitian peran pola asuh keluarga pada anak pengguna *gadget*, bukan hanya pengaruh positif yang didapatkan bagi anak, namun juga membawa pengaruh negatif. Sekalipun *gadget* mempermudah anak untuk berkomunikasi dengan siapapun dan orang tua tidak mengetahui apa yang dilakukan anak dengan *gadget*nya. *Gadget* yang tujuan pertama orang tua adalah sebagai bahan memperluas pengetahuan bagi anak, malah disalah gunakan dan membawa pengaruh yang tidak baik untuk anak yaitu anak lebih mengutamakan *gadget* daripada belajar, karena telah mendapat pengaruh negatif seperti mendapat teman dari *game* yang dimainkannya membuatnya malas untuk belajar dan memperoleh nilai yang kurang memuaskan akhirnya memutuskan untuk tidak melanjutkan pendidikannya (Aslan, 2019).

Peran keluarga dalam masyarakat khususnya di desa kurang diterapkan, terutama tentang peran dan fungsi keluarga dalam mendidik anak sejak dini. Tidak sedikit dijumpai dalam kehidupan masyarakat bahwa anak-anak yang masih dibawah umur memiliki kelebihan setelah menggunakan *gadget*, diantaranya adalah *gadget* dapat meningkatkan kemampuan belajar dan berbicara, pemikiran anak melalui *game* dalam *gadget* dapat

meningkatkan pemikiran inovatif, pemikiran strategis dan lebih banyak menjadi pemikiran yang kreatif dan produktif (Rini & Masduki, 2020).

Menurut *The Asian Parent* anak usia balita yang dapat mengoperasikan *gadget* dengan lancar dapat kehilangan kemampuan untuk menjelajah seperti berbicara, berjalan, bermain, makan dan lain-lain. Anak juga tidak memiliki aktivitas diluar ruangan seperti bermain dengan teman sebayanya. Anak-anak yang bermain game di dalam *gadget* sejak usia dini cenderung memiliki sifat yang agresif, maka tidak heran jika anak mudah membantah perkataan orang tuanya karena ia telah memiliki sifat agresif melalui *game* dalam *gadget*. Penggunaan *gadget* sejak usia dini dapat mengganggu tumbuh kembang anak, dan menggantikan jumlah waktu yang seharusnya dihabiskan untuk berkomunikasi dengan orang tuanya dan orang sekitar (id.asiantparent.com).

Anak-anak yang akan menjadi calon generasi penerus bangsa sangat memerlukan perhatian, pertama khusus dari orang tuanya karena *gadget* dengan mudah didapatkan oleh siapa saja, memberikan akses yang tidak terbatas pada siapapun demi menghindari dampak negatif *gadget* bagi anak. *Gadget* dinilai sebagai awal mula masuknya berbagai hal yang dapat mengubah perilaku manusia. Dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak sangatlah banyak, anak-anak yang terlalu fokus terhadap *gadget* mereka akan mengabaikan dunia nyata, mereka lebih memilih benda mati daripada bermain dan belajar dengan teman-teman atau sekedar bercanda dengan orang tua mereka. Menurut kasus tersebut, *gadget* tidak memiliki dampak positif terhadap perkembangan sosial anak. Dampak negatif *gadget* terlihat pada kesehatan maupun interaksi sosial. Faktor yang menyebabkan anak usia dini kecanduan *gadget* adalah factor kesenangan dan faktor menarik yang ada di *gadget* (Subarkah, 2019).

Kepribadian anak sekolah dasar yang menggunakan *gadget*, menunjukkan bahwa anak tidak terlalu memperhatikan perintah orang tua. Menurunnya keinginan belajar, mudah marah, bahasa anak tidak sesuai dengan perkembangan umur, perkembangan otak anak terlalu cepat tanpa adanya tahapan, kecanduan bermain *gadget*, gangguan kesehatan. Tidak sedikit orang tua berasumsi bahwa dengan memberikan anak *gadget* akan melatih *problem solving* pada anak dalam berkomunikasi. *Problem solving* anak merupakan proses intelektual ketika anak menemukan masalah lalu timbul pemecahan masalah berupa keputusan pemikiran atau perbuatan, secara tidak langsung anak telah berlatih melakukan komunikasi dengan baik (Cahyani & Setyawati, 2016).

Penyelesaian masalah juga dapat dilakukan dengan memberikan anak mainan yang dapat melatih keterampilan otak secara langsung tanpa melalui digital, seperti menyusun dadu, membongkar dan memasang *puzzle* agar anak tidak terpaku pada teknologi di kemudian hari. Penyelesaian masalah dapat dilakukan dengan memberikan sentuhan, mengajarkan bahasa yang mudah dipahami, dan sikap yang ditanamkan orang tua kepada anak diberikan secara rutin agar anak terbiasa menghadapi hal-hal yang datang dari luar. Bermain dalam bentuk lagu dan gerak dapat melatih kemampuan anak menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan idenya, sehingga melatih perkembangan bakatnya, kemampuan mental, dan kemampuan mengendalikan perasaan dan emosinya (Lestari, 2020).

Kurang diterapkan komunikasi dalam keluarga dan lebih memilih memberikan anak sebuah *gadget* di zaman modern ini, menyebabkan hilangnya kehangatan berkomunikasi dalam keluarga. Menjalani kesibukan dengan *gadget* membuat ketergantungan bagi anggota keluarga. Tidak jarang dijumpai saat sebuah keluarga berada dalam satu ruangan yang sama namun mereka sibuk dengan *gadget* yang digenggam masing-masing tanpa melakukan komunikasi. Banyak orang menganggap bahwa kedekatan orang tua kepada anak dilakukan secara fisik saja sudah cukup, padahal perlu juga diterapkan komunikasi keluarga yang harmonis (Palar et al., 2018).

Kurangnya komunikasi keluarga juga pernah dialami oleh penyanyi Widi Mulia, saat sang anak menjadi pendiam di sekolah. Setelah berbicara kepada guru anaknya ia mengetahui permasalahan yang tengah terjadi adalah kurangnya komunikasi yang diterapkan oleh Widi Mulia kepada anaknya. Semenjak masalah Widi sebagai seorang ibu mengetahui arti pentingnya komunikasi bagi anaknya dan selalu menyempatkan untuk berkomunikasi agar kejadian ini tidak terulang kembali (<https://akurat.co/widi-mulia-disiplinkan-anak-dalam-penggunaan-gadget>).

Kurangnya komunikasi keluarga berdampak pada perkembangan emosi anak. Anak yang individualis disebabkan oleh kurangnya keterampilan komunikasi yang tidak diasah. Anak yang bawaan emosinya keras, rentan menjadi pemberontak. Anak yang kurang diajak berkomunikasi, saat dewasa rentan terhadap masalah yang menyimpannya, maka diperlukan komunikasi mendalam di sebuah keluarga untuk membantu mengatur emosi anak. Sebaliknya, anak yang kurang berkomunikasi dengan keluarga cenderung merasa kesepian sehingga menginginkan perhatian dari orang lain untuk mengisi kekosongan. Itu sebabnya banyak fenomena anak malas untuk belajar dan memilih untuk bermain *gadget*, mereka sebenarnya butuh perhatian lebih butuh didengarkan oleh orang tuanya. Dengan menerapkan komunikasi yang efektif, dapat mencegah pengaruh negatif terhadap perkembangan anak (Novitasari, 2019).

Dari gambaran di atas, menunjukkan bahwa keluarga adalah penentu perkembangan kepribadian anak. Namun, di era digital saat ini, komunikasi orang tua dan anak kurang maksimal dilakukan, karena banyak orang tua yang sibuk dengan *gadget*nya sendiri sehingga melalaikan tugasnya sebagai orang tua. Anak masih membutuhkan perhatian dari orang tuanya, ingin dimanja dan mendengarkan permasalahan yang dihadapinya. Kurangnya komunikasi keluarga dapat menyebabkan dampak negatif bagi perkembangan anak. Anak menjadi semakin agresif, individualis, rentan untuk memberontak, dan membantah padahal jelas anak membuat kesalahan (Hidayatuladkia et al., 2021).

Maraknya kasus anak pecandu *gadget* di era digital, menjadi perhatian penulis untuk melakukan penelitian, yang diharapkan dapat menemukan solusi dari permasalahan yang tengah terjadi di Desa Sragi Kecamatan Talun melalui tulisan ini. Mengingat intensitas warga tamat SD Sederajat mengalami peningkatan, dan berdampak pada kehidupan sosial kemasyarakatan yang merupakan pengaruh tercipta sumber daya alam yang berkualitas di Desa Sragi Kecamatan Talun Kabupaten Blitar.

Menurut data yang diperoleh, Desa Sragi Kecamatan Talun adalah desa yang jumlah penduduknya adalah 2.085 jiwa dengan sekitar 1.045 laki-laki dan 1.040 perempuan.

Dengan status pendidikan tamat SD Sederajat lebih banyak dari status pendidikan yang lebih tinggi, yaitu sekitar 779 jiwa dengan 384 laki-laki dan 395 perempuan. Angka putus sekolah SD Sederajat tersebut meningkat khususnya di era digital. Desa Sragi merupakan Desa yang cukup dikenal di Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Desa Sragi terletak di bagian timur dan salah satu dari 14 Desa yang ada di Kecamatan Talun. Desa ini memiliki satu dusun dengan penduduk berjumlah 2.085 jiwa dengan 12 RT dan 5 RW dengan berbagai suku, agama, dan kebiasaan yang berbeda.

Dalam observasi awal, kurangnya perhatian dari orang tua kepada anak disebabkan oleh penerapan interaksi dan komunikasi informal dalam keluarga yang kurang diterapkan, seringkali anak memegang *gadget* sehingga segala tayangan yang bersifat negatif dapat dikonsumsi oleh anak tanpa pengawasan dari orangtua dan juga kurangnya tingkat pendidikan dari anak-anak. Bertolak dari latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah, bagaimana problematika komunikasi orang tua dan anak di era digital?

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, yaitu menganggap permasalahan dikonstruksikan secara khusus dan lokal melalui informasi yang berbeda berdasarkan pengalaman informan yang berbeda (Sartono, 2018). Peneliti melihat permasalahan yang terjadi melalui teori komunikasi keluarga dimana pengaruh komunikasi keluarga sangat kuat untuk perkembangan anak.

Pada metode fenomenologi yang dilakukan dengan memperhatikan elemen lain seperti menggali informasi melalui kelompok yang memiliki keterkaitan dengan individu dan memiliki hubungan satu sama lain. Pada penelitian ini, problematika komunikasi orang tua dan anak dapat diketahui dengan mengumpulkan data oleh informan dan melalui aspek lain yang berhubungan dengan informan.

Metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi memperhatikan dengan seksama tentang segala kesadaran bentuk manusia dan pengalamannya dalam hal ini adalah partisipan. Menggambarkan sebuah arti pengalaman hidup manusia mengeksplorasi tentang sebuah konsep atau fenomena pengalaman partisipan dan memfokuskan pada pendapat individu tentang sebuah peristiwa (Helaluddin, 2018). Peneliti sebagai instrumen yang nantinya akan menentukan validitas dan reliabilitas data dalam metode kualitatif dengan bergantung pada pengetahuan, kepekaan, dan integritas peneliti sendiri.

Mendeskripsikan hasil dari temuan secara tekstural dan struktural, yaitu dengan menggambarkan makna pengalaman partisipan sebagai sebuah fenomena yang diteliti dan diharapkan dapat menemukan konsep-konsep yang sesuai dengan tema penelitian mengenai problematika komunikasi orang tua dan anak di era digital. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara secara mendalam dengan informan, dan data yang ditemukan oleh peneliti secara tidak langsung, diantaranya adalah pencarian referensi, menghubungi pihak yang dipercaya dapat memberikan data-data yang lainnya. Data sekunder adalah data yang berasal dari luar data primer atau data lainnya, meliputi dokumentasi, pengamatan, dan data lainnya.

Selanjutnya, keabsahan data peneliti berpedoman pada satu teknik keabsahan data dari Moleong, yaitu derajat kepercayaan (*Credibility*) dengan cara perbandingan data, pengecekan dokumentasi, mengkonsultasikan dengan subjek peneliti sebelum data dianggap mencukupi. Juga menggunakan pengkalsifikasian data agar data disajikan secara runtut. Berbagai data yang telah sajikan tersebut pada gilirannya digunakan untuk menarik kesimpulan dan memverifikasi kesimpulan yang telah ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kabupaten Blitar terletak di bagian selatan Jawa Timur. Kabupaten Blitar memiliki luas wilayah 1.588,80 kilometer persegi dan menjadi daerah yang strategis. Terbagi menjadi 22 Kecamatan, 248 desa, dan 24 kelurahan. Kabupaten Blitar memiliki potensi yang telah tercatat dalam Perda Provinsi Jawa Timur tentang Perencanaan Tata Ruang Wilayah (RTRW) Provinsi Jawa Timur 2011-2031. Perencanaan Pembangunan yang akan dilakukan yaitu pengembangan kawasan perkebunan, kawasan perikanan dan peternakan besar, bertujuan untuk menjadikan wilayah Kabupaten Blitar sebagai wilayah yang menghasilkan tanaman dan hewan serta kawasan pariwisata.

Masyarakat Kabupaten Blitar telah menjalankan usaha hampir di seluruh wilayah Kabupaten Blitar. Hal ini dapat berpotensi pada pertumbuhan ekonomi di Kabupaten Blitar pada kesejahteraan masyarakat. Kondisi geografis suatu wilayah mempengaruhi terjadinya perbedaan sosiokultural, seperti yang dialami penduduk di bagian timur dan barat Kabupaten Blitar. Masyarakat bagaian Timur condong pada komunikasi yang digunakan oleh masyarakat Kabupaten Malang, sedangkan masyarakat bagian barat cenderung pada mentaraman dan pada suatu teori budaya dan cara berkomunikasi yang digunakan. Heterogenitas penduduk ini harus selalu dijaga agar stabilitas wilayah Kabupaten Blitar selalu terkelola dengan baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, Seseorang yang dapat membaca dan menulis adalah bisa membaca dan menulis kalimat sederhana dengan suatu aksara tertentu. Anak yang menginginkan masuk ke dalam jalur pendidikan, dapat mendaftar di pendidikan formal maupun pendidikan nonformal yang mana jalur pendidikan tersebut dapat saling melengkapi dan menambah pengetahuan anak (Undang-undang No. 20 Tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional). Jenis pendidikan yang dianjurkan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi vokasi, keagamaan, dan kursus.

Tabel 1. Persentase Jumlah Masyarakat berumur 15 Tahun ke Atas yang Mengerti Huruf Menurut Kelompok Umur di Kabupaten Blitar, 2019 dan 2020

| Kelompok Umur | 2020 | 2021 |
|---------------------|---------------|---------------|
| (1) | (2) | (3) |
| 15-19 | 100,00 | 100,00 |
| 20-24 | 100,00 | 100,00 |
| 25-29 | 99,37 | 100,00 |
| 30-34 | 98,18 | 98,54 |
| 35-39 | 98,18 | 98,75 |
| 40-44 | 100,00 | 98,33 |
| 45-49 | 97,83 | 98,83 |
| 50+ | 86,60 | 85,97 |
| Jumlah/Total | 94,20 | 93,78 |
| 15-24 | 100,00 | 100,00 |
| 15-44 | 99,47 | 99,23 |
| 15+ | 94,20 | 93,78 |
| 45+ | 88,78 | 88,39 |

Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Blitar

Aset pendidikan di Kabupaten Blitar tercatat berjumlah 762 tempat pendidikan dan 22 aset pendidikan di Kecamatan Talun. *Gadget* tidak dapat dihindari dari kebiasaan sehari-hari seorang anak karena sudah menjadi kebiasaan dalam hidupnya. Kebiasaan sehari-hari yang terus ditemani dengan *gadget* membuat anak semakin kecanduan. Dalam perkembangannya, *gadget* mengalami perkembangan yang sangat pesat, para pengguna *gadget* mulai dari usia balita hingga orang tua banyak yang meminati. Masyarakat dapat menjelajahi dunia dengan cukup memiliki *gadget*, apabila *gadget* digunakan dengan positif maka akan membawa dampak positif bagi penggunaannya, namun jika digunakan secara berlebihan dan tidak dapat terlepas dari genggamannya maka akan membawa pengaruh negatif dan tanpa disadari pengguna akan kecanduan bermain *gadget*.

Problematika Komunikasi Orang Tua dan Anak di Era Digital

kesibukan dan kurang pedulinya orang tua kepada anak untuk mengontrol anak bermain *gadget* sejak dini membuat anak semakin candu bermain *gadget*. Peran ayah dan ibu dalam sebuah keluarga, penting diterapkan untuk mengurangi dampak negatif anak candu terhadap *gadget*. Beberapa informan yang telah diwawancarai tentang problematika komunikasi yang terjadi dalam keluarganya menjelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil wawancara dengan orang tua

| Nama | Pekerjaan | Jumlah anak | Usia anak pecandu gadget | Keterangan |
|---------------|-----------------------|--------------------|---------------------------------|---|
| Sulistiyowati | Bidan | 3 | Doni 14 tahun | Anak terbiasa di rumah dengan orang tua. Tujuan orang tua memberikan <i>gadget</i> untuk Doni adalah agar anak dengan mudah menerima pelajaran yang di <i>share</i> guru melalui group whatsapp. Sebelum anak memiliki <i>gadget</i> , anak aktif berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, setelah mempunyai <i>gadget</i> , anak kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. |
| Dewi | Pembantu rumah tangga | 1 | Bintang 7 tahun | Kebiasaan anak di rumah bersama nenek. Tujuan orang tua memberikan anak <i>gadget</i> adalah untuk berkomunikasi dengan keluarga. Sebelum memiliki <i>gadget</i> , anak aktif bermain dan belajar. Setelah memiliki <i>gadget</i> , anak malas belajar dan sering lupa dengan pelajaran yang disampaikan guru disekolah. |
| Vina | Pembantu rumah tangga | 2 | Diki 14 tahun | Kebiasaan anak di rumah bersama orang tua. Tujuan orang tua memberikan <i>gadget</i> kepada anak untuk |

| | | | | |
|-------|-----------------------|---|------------------|--|
| | | | | <p>belajar dan berkomunikasi ketika anak ujian kelas enam sekolah dasar.</p> <p>Sebelum memiliki <i>gadget</i>, anak aktif belajar kelompok dengan temannya. Setelah memiliki <i>gadget</i> anak menjadi malas belajar sampai putus sekolah.</p> |
| Kutin | Pembantu rumah tangga | 2 | Ilham 9 tahun | <p>Kebiasaan anak di rumah bersama nenek dan kakek. Tujuan orang tua memberikan <i>gadget</i> untuk hadiah karena prestasi anak meningkat. Sebelum memiliki <i>gadget</i>, anak rajin belajar dan bermain bersama teman-temannya. Setelah memiliki <i>gadget</i>, anak menjadi agresif dan suka melakukan hal-hal kekerasan.</p> |
| Komah | Ibu rumah tangga | 3 | Raihan 9 tahun | <p>Kebiasaan anak di rumah bersama orang tuanya. Tujuan orang tua memberikan <i>gadget</i> untuk belajar anak. Sebelum memiliki <i>gadget</i> anak aktif belajar, setelah memiliki <i>gadget</i> anak kurang memperhatikan pelajaran dari guru.</p> |
| Ciput | Pedagang | 3 | Cantika 12 tahun | <p>Kebiasaan anak di rumah bersama orangtua. Tujuan orang tua memberikan <i>gadget</i> untuk belajar dan menambah</p> |

| | | | |
|-------|--------------------|-----------------|--|
| | | | pengetahuan anak. Sebelum memiliki <i>gadget</i> , anak rajin membantu ibu berjualan di warung. Setelah memiliki <i>gadget</i> , anak menjadi malas dan sering melakukan belanja secara online. |
| Tutik | Ibu rumah tangga 2 | Hafidz 10 tahun | Kebiasaan anak dirumah bersama orang tua. Tujuan orang tua memberikan anak <i>gadget</i> adalah untuk belajar. Sebelum memiliki <i>gadget</i> anak aktif bermain dan belajar, setelah memiliki <i>gadget</i> anak menjadi malas belajar dan lebih memilih mengurung diri di dalam rumah dengan bermain <i>gadget</i> . |

Tidak bisa dipungkiri bahwa permasalahan orang tua dan anak di era *digital* membawa anak terlena sehingga memicu sikap malas belajar, kurang berinteraksi dan tidak mau bertanggung jawab, hal ini merupakan dampak dari teknologi digital yang mempermudah pekerjaan manusia. Permasalahan yang kompleks tentu berpengaruh pada proses perkembangan dan proses belajar anak, juga kepada orang tua dalam mendidik karakter anak yang seharusnya dapat mengurangi kecanduan anak terhadap *gadget* (Atmojo et al., 2021).

Ibu Sulis seorang pekerja bidan di Kecamatan Talun memiliki tiga anak salah satunya adalah anak sulung berusia 14 tahun menjelaskan keseharian anaknya di rumah dengan *gadgetnya*. Pada saat belum memiliki *gadget* anak sering melakukan interaksi dengan masyarakat sekitar, namun setelah memiliki *gadget* anak menjadi pendiam dan jarang melakukan interaksi dengan masyarakat sekitar.

“...setelah anak saya memiliki hp sikapnya jadi berubah saya perhatikan jadi kurang ngobrol dengan tetangga, sama saya juga ngobrol kalau ada yang penting saja, malah jadi anak yang pendiam” (Sulis, 2022, wawancara, tanggal 10 Maret 2022)

Ibu Sulis juga menjelaskan bahwa dengan profesi yang dia jalani saat ini kesibukan menjadi seorang bidan dan ibu rumah tangga membuatnya kurang memperhatikan anaknya ketika bermain *gadget*. Anak cenderung merasa bebas ketika dia merasa orang tuanya

sudah tidak terlalu memperhatikan dia khususnya dalam bermain *gadget*. Hal ini mengakibatkan anak menjadi candu bermain dengan *gadget*.

Hal serupa juga dialami oleh ibu Vina, seorang ibu rumah tangga yang memiliki dua anak, dia menjelaskan bahwa setelah anak bungsunya memiliki *gadget* dia berubah menjadi malas sekolah dan malas belajar saat duduk di bangku kelas enam. Dia juga menjelaskan bahwa sebelum memiliki *gadget*, anaknya sering bertanya kepada temanya tentang pelajaran di sekolah dan sering melakukan belajar kelompok.

“...padahal dulu sebelum saya beri hp, Diki sering belajar kelompok di rumah tetangga, sering juga tanya pelajaran yang tidak bisa di rumah temannya. Tapi ini setelah saya belikan hp dia malah tidak mau belajar mbak. Pas dulu waktu pendaftaran ke SMP itu ya saya daftarkan, tapi setelah di terima di SMP dia tidak mau masuk sekolah. Jadi semenjak ada hp dia tidak mau sekolah sampai sekarang” (Vina, 2022, wawancara, tanggal 10 Maret 2022)

Dalam kehidupan masyarakat, menjadi orang tua yang baik membutuhkan lebih dari sekedar pengalaman, namun menyangkut seluruh kehidupan anak. Orang tua yang mampu menyadari perasaan anak, mampu memperhatikan dan mengerti, menghibur dan membimbing anak, serta memberikan solusi yang mendidik bagi anak. Perlakuan ini merupakan bentuk kasih sayang orang tua terhadap anak melebihi dari perlakuan fisik seperti memeluk, mencium dan memberikan pujian kepada anak, namun juga terlibat dalam perkembangan emosi anak, agar ketika anak diberikan *gadget* oleh orang tuanya sesuai dengan tujuan orang tua yaitu digunakan untuk belajar dan menambah pengetahuan anak. Permasalahan serupa digambarkan dalam penelitian Mira Rahmawati tentang penggunaan gawai atau *gadget* (Rahmawati & Latifah, 2020).

Tabel 3. Presentase permasalahan orang tua dan anak di era digital

| No. | Permasalahan Umum | Presentase |
|-----|--|------------|
| 1. | Candu dengan <i>gadget</i> | 49% |
| 2. | Kurangnya pengawasan orang tua | 51,6% |
| 3. | Perubahan setelah memiliki <i>gadget</i> | 9,8% |

Dari banyaknya kasus putus sekolah di desa Sragi, peneliti menemukan bahwa di era digital ini keluarga kurang melakukan komunikasi, sehingga keluarga kurang dalam membentuk sumber daya manusia yang baik. Kurangnya komunikasi dalam sebuah keluarga diasumsikan sebagai titik permasalahan dari penyebab anak putus sekolah dan merusak moral generasi penerus bangsa. Cara mengurangi anak candu terhadap teknologi digital adalah mendidik dengan melakukan komunikasi dalam sebuah keluarga, dan lingkungan sekitar tempat anak belajar merupakan salah satu komponen terpenting dalam membentuk moral anak bangsa.

Permasalahan khusus di lingkungan keluarga dan sosial

Permasalahan dalam mendidik anak sering dijumpai dalam lingkungan keluarga, khususnya era digital yang dapat merusak fungsi terpenting dalam sebuah keluarga. Orang tua memberikan anaknya *gadget* dengan maksud baik supaya anak dapat belajar lebih melalui *gadget* yang diberikan, namun kenyataannya anak belum mengerti fungsi *gadget* untuk belajar. Mereka lebih memilih untuk bermain *game* dan media sosial sehingga mereka bisa diam dan tidak rewel dikala orang tuanya sedang sibuk (Andriyani, 2018). Tanpa mereka sadari, bahwa pengawasan terhadap anak pengguna *gadget* sangat penting dilakukan oleh sebuah keluarga kepada anak. Seharusnya orang tua membatasi anak

bermain *gadget* dan mengalihkannya kepada kegiatan belajar yang diterimanya di bangku sekolah atau memberikan permainan lain yang dapat melatih *problem solving* pada anak di rumah.

Pada dasarnya, anak belum mengerti apa fungsi sebenarnya *gadget* untuk mereka. Maka disinilah peran penting orang tua untuk menjadi pengawas bagi anaknya sehingga mencegah kemungkinan negatif di era digital dan dapat dihindari. Namun, kebanyakan orang tua sibuk dengan pekerjaan mereka masing-masing sehingga pengawasan terhadap anak pengguna *gadget* kurang diterapkan secara maksimal, sehingga menjadi permasalahan yang tidak mudah diselesaikan bagi perkembangan anak, didikan orang tua merupakan faktor penentu keberhasilan anak di masa depan.

Lingkungan sosial merupakan salah satu faktor pendukung pendidikan karakter bagi anak dalam proses belajarnya untuk mendorong motivasi belajar. Lingkungan di sekitar anak merupakan tempat berlangsungnya macam-macam interaksi sosial antar masyarakat dari berbagai kalangan. Apabila lingkungannya mendukung untuk proses belajar anak, maka perkembangan anak akan baik dan berkembang, namun sebaliknya jika lingkungan kurang mendukung maka proses belajar anak akan terhambat. Di era digital saat ini, banyak anak di lingkungan sosial yang juga memiliki *gadget* sehingga ketika berkumpul dengan teman-temannya, mereka memegang *gadget* yang mereka miliki masing-masing sehingga proses komunikasi yang seharusnya terjadi menjadi terhalang dan kurang diterapkan, akibatnya anak menjadi kurang bersosialisasi di lingkungannya (Nurhayati et al., 2020).

Perkembangan teknologi yang ditandai dengan munculnya *gadget* telah merubah dunia pendidikan secara drastis, saat ini bukan hanya orang tua yang khawatir tentang perkembangan anak, namun tenaga pendidik juga khawatir tentang perubahan perilaku murid di era digital, dari intimidasi di dunia maya hingga pelanggaran hak cipta. Maka selain komunikasi keluarga, peran seorang guru di sekolah sebagai pengganti orang tua ketika di rumah juga sangat penting diterapkan untuk menanggulangi anak pecandu *gadget*. Pendidikan karakter khususnya disekolah sangat penting diterapkan untuk tercapainya siswa berpikir kritis yang mengandung perubahan bagi generasi penerus bangsa (Triyanto, 2020).

Strategi Komunikasi yang dapat Dilakukan Orangtua terhadap Anak di Era Digital

Keluarga bertugas membimbing dan mendidik anak sedini mungkin. Salah satunya adalah dengan mencegah anak untuk tidak kecanduan terhadap *gadget*. Sebagai orang tua tentunya harus memiliki waktu yang cukup dan perhatian yang lebih terhadap anak agar anak dapat fokus dengan pelajaran yang diterima di sekolah. Strategi komunikasi interpersonal dilakukan karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri pasti membutuhkan orang lain untuk sekedar komunikasi. Komunikasi interpersonal tidak hanya terjadi di lingkungan sekitar, namun di lingkungan keluarga juga erat dengan strategi komunikasi interpersonal. Antara istri dengan suami, suami istri dengan orang tua, dan khususnya orang tua dengan anak juga perlu menerapkan strategi komunikasi interpersonal demi tumbuh kembang seorang anak di usia yang masih dini.

Ibu Tutik seorang ibu rumah tangga dan memiliki dua anak, salah satunya adalah Hafizh usia 9 tahun menjelaskan bahwa dia sering membicarakan tentang pertumbuhan anaknya yang semakin candu bermain *game* dengan suami dan ibu mertuanya. Mereka sepakat untuk memberikan Hafizh *gadget* di jam tertentu saja, dan mengisi waktunya untuk bermain dengan adik, ibu dan teman-temannya di sekitar rumah.

“...saya sebenarnya sering ngobrol sama suami dan ibu mertua tentang gimana anak saya kog bisa candu main *game*. Sekarang kami sepakat untuk memberikan Hafizh hp pas jam pulang sekolah saja mbak, karena semenjak ada hp dia kurang belajar” (Tutik, 2022, wawancara, tanggal 10 Maret)

Dalam proses pertumbuhan, anak sangat memerlukan sosok orang tua dalam hidupnya untuk mendidik dan memberikan hal baik. Tujuan diterapkannya komunikasi keluarga adalah menjadikan hubungan antara orang tua dan anak lebih harmonis dan dapat terbuka satu sama lain. Strategi komunikasi keluarga dilakukan oleh orang tua kepada anak tanpa mengurangi salah satu peran dari orang tua. Ketika ayah dan ibu kompak untuk saling menyayangi dan meluangkan waktu melakukan komunikasi kepada anak, maka strategi ini dapat mengurangi kecanduan anak terhadap *gadget*.

Anak menerima pendidikan pertama dari keluarga, sehingga tumbuh kembang anak bergantung pada cara mendidik keluarga. Sejak usia dini anak mulai merekam apa yang dilihat dan didengarkan oleh ayah ibunya. Dalam hal ini, keluarga perlu menerapkan komunikasi yang efektif, sehingga emosi anak akan terbentuk melalui pola komunikasi keluarga yang terjadi. Ketika anak semakin berkembang, proses belajar tidak hanya terjadi dalam keluarga, namun juga terjadi di lingkungan sekitar, sehingga perkembangan emosi anak juga dipengaruhi oleh interaksi dengan orang lain (Setyowati, 2013).

Berikut cara- cara komunikasi keluarga yang efektif dilakukan orang tua terhadap anak untuk mengurangi anak pecandu *gadget*: (1) Meluangkan waktu untuk berkomunikasi terhadap anak, tidak menutup kemungkinan bahwa anak akan bercerita apapun yang ia alami dalam keseharian sehingga anak akan merasa terbuka dengan orang tuanya. (2) Melakukan aktivitas bersama, setiap keluarga hendaknya melibatkan anak dalam aktivitas mereka dengan membuat jadwal khusus untuk sekedar bermain dengan anak. (3) Mengajak anak bercerita, dengan mengajak anak bercerita tentang berbagai hal, dan menemukan solusi maka mereka akan belajar cara memecahkan masalah bersama orang tua. (4) Mendukung keputusan anak, selagi keputusan anak tidak membahayakan mereka, maka orang tua tidak harus mematahkan semangat anak dalam melakukan hal apapun. (5) Memberikan alasan yang jelas, sebaiknya orang tua mengajarkan kepada anak untuk bicara lebih personal. Membiarkan anak mengungkapkan kesalahannya dan beri alasan yang jelas bahwa yang dilakukannya salah, dan berikan pelukan kasih sayang pada anak. (6) Mengajarkan anak ilmu agama, orang tua hendaknya mengajarkan ajaran agama secara langsung kepada anak, contohnya mengajak sholat lima waktu, membaca ayat suci Al-Qur'an, mengajak anak menghafal dan membaca surat-surat pendek yang ada di dalam Al-Qur'an agar anak mudah dinasehati dan tidak mudah membantah perintah orang tua (Nurfalah & Lestari, 2020).

SIMPULAN

Komunikasi keluarga secara harmonis yang kurang diterapkan oleh sebuah keluarga mengakibatkan timbulnya problematika yang dihadapi orang tua dan anak khususnya di era digital yang ditandai dengan munculnya sebuah *gadget*. Dalam proses komunikasi, tidak terlepas dari permasalahan dalam proses menyampaikan informasi. Salah satu permasalahan saat menyampaikan informasi adalah dialami oleh orang tua dan anak khususnya di era digital. Komunikasi yang kurang diterapkan dalam keluarga mengakibatkan terjadinya gangguan secara psikologis antara orang tua dan anak meskipun tinggal serumah. Tidak sedikit orang tua berharap pada anaknya yang diberikan *gadget*

dapat membantu proses belajar anak. Penelitian terhadap sejumlah orang tua ini memperlihatkan hal negatif yang diterima sebuah keluarga akibat anak kecanduan *gadget*.

Dalam penelitian ini menemukan bahwa orang tua memberikan anak sebuah *gadget* bertujuan untuk hal yang baik menyangkut pendidikan anak. Namun, saat anak sudah memegang *gadget* semangat untuk belajar menjadi kurang, anak putus sekolah akibat kecanduan *gadget*, dan temperamental. Perilaku anak tidak hanya bergantung pada cara mengasuh orang tua saja, namun terdapat faktor lain seperti faktor lingkungan dan faktor teman yang mendukung. Permasalahan dalam penelitian problematika komunikasi orang tua dan anak di era *digital* dapat diatasi dengan menerapkan komunikasi keluarga tanpa mengurangi salah satu peran dari orang tua untuk mencegah permasalahan anak candu terhadap *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, I. N. (2018). Pendidikan Anak dalam Keluarga di Era Digital. *Fikrotuna*, 7(1), 789–802. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3184>
- Aslan, A. (2019). Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital. *Jurnal Studia Insania*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>
- Astuti, S., & Sukardi, T. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian untuk berwirausaha pada siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3), 334–346. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i3.1847>
- Atmojo, A. M., Sakina, R. L., & Wantini, W. (2021). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1965–1975. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1721>
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151–160.
- Effendy OU. (2008). *Dinamika Komunikasi*. 1, 90–95.
- Helaluddin. (2018). Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif. *Uin Maulana Malik Ibrahim Malang, March*, 1–15.
- Herawati, T., Pranaji, D. K., Pujihasyuty, R., & Latifah, E. W. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Pelaksanaan Fungsi Keluarga di Indonesia. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(3), 213–227. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.3.213>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Hulukati, W. (2015). Peran Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Anak. *Musawa*, 7(2), 265–282.
- Irzalinda, vivi, Puspitawati, H., & Muflikhati, I. (2014). Aktivitas Bersama Orang Tua-Anak dan Perlindungan Anak Meningkatkan Kesejahteraan Subjektif Anak. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 7(1), 40–47. <https://doi.org/10.24156/jikk.2014.7.1.40>
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan

- Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nurfalah, F., & Lestari, A. D. (2020). MEMBENTUK KELUARGA SAKINAH (Studi Fenomenologi Keluarga di Griya Lobunta Lestari Cirebon) EFFECTIVENESS OF FAMILY COMMUNICATION IN FORMING THE SAKINAH FAMILY (Family Phenomenology Study at Griya Lobunta Lestari Cirebon). *Signal*, 8(1), 79–88. <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/Signal>
- Nurhayati, N., Pitoweas, B., Putri, D. S., & Yanzi, H. (2020). Analisis Kepekaan Sosial Generasi (Z) Di Era Digital Dalam Menyikapi Masalah Sosial. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.36706/jbti.v7i1.11415>
- Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. *E-Journal Keperawatan*, 6(2), 1–8.
- Pratiwi, M. R., Mukaromah, M., & Herdiningsih, W. (2018). Peran Pengawasan Orangtua Pada Anak Pengguna Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1), 37–57. <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v22i1.73>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Ratnasari, A. (2007). Komunikasi Harmonis Orang Tua dengan Anak. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 8(2), 345–352. <https://doi.org/10.29313/mediator.v8i2.1247>
- Rini, T. P., & Masduki, M. (2020). Pendidikan karakter keluarga di era digital. 1(1), 8–18.
- Setiawan, A., & Bodroastuti, T. (2012). Pengaruh Karakteristik Individu dan Faktor-Faktor Pekerjaan Terhadap Motivasi (Studi Pada Karyawan CV . Bintang Timur Semarang). *Jurnal Kajian Akuntansi Dan Bisnis*, 1(1), 1–18.
- Setyowati, Y. (2013). Pola Komunikasi Keluarga dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Emosi Anak pada Keluarga Jawa). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 67–78. <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.253>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Susilo, D., Baihaqi, A., Maela, N. F. S., & Fitriyah, I. (2018). Komunikasi Keluarga Buruh Migran Indonesia: Hambatan dan Penyelesaian. *JIKE : Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 1(2), 166–188. <https://doi.org/10.32534/jike.v1i2.157>
- Ulfa, K. (2015). *Khoiriyah Ulfa, Peran Keluarga Menurut.....* 123–140.
- Wahyuti Dan Leonita, T. (2016). Korelasi Antara Keakraban Anak dan Orangtua. *Jurnal Visi Komunikasi*, 15(01), 143–157. <http://pekanbaru.tribunnews.com>