

POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAKUSIA DINI PENGGUNA *GADGET* AKTIF DI DESA CIKALAPA II RT 09 RW 10 DAGO POJOK

Anggun Amalia¹, Eky Restu Muharis², Kartika Rahayu³, Yadi Mulyadi Rohman⁴

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Bisnis, Universitas Wanita Internasional

⁴Program Studi Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Wanita Internasional

Email : anggunamalia0826@gmail.com

Diterima Juni 2023 / Disetujui Agustus 2023

ABSTRACT

Today's digital era, technology is increasingly sophisticated to support human activities. Technological advances are one of the factors that affect the formation of a person's character, including in early childhood. This study aims to determine the pattern of communication carried out by parents to early childhood active gadget users in the development of children's character. Because the development of a person's character can be seen from the habits carried out in everyday life. This research uses qualitative methods with a descriptive approach. The informants in this study were parents of children aged 1-6 years who were active gadget users. This research data is taken from data sources in the form of primary data and secondary data in obtaining data or results to determine the Communication Patterns of Parents with Early Childhood Active users in the development of children's character. The primary data conducted is in the form of interviews with informants. Then secondary research is data that is available or supports in research, such as literature, monographs, books, and other research results. Data collection techniques in this study include interviews with parents and children, website documents, articles, theories and direct observations to the field to obtain valid data. Data analysis in this study consists of data reduction, data presentation, and data verification or conclusions. The results showed that from a sample of 15 parents and children can be grouped into 3 uses of parent and child communication patterns. 9 of them enter the pattern of liberating communication (permissive), 3 of them enter the pattern of democratic communication (authoritative), 3 of them enter the pattern of authoritarian communication (authoritarian). Therefore, it can be known that the use of gadgets in early childhood tends to be freed by their parents.

Keywords: *communication patterns, active gadget users, early childhood, character development*

ABSTRAK

Di era digital saat ini, teknologi semakin canggih untuk mendukung aktivitas manusia. Kemajuan teknologi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter seseorang, termasuk pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi yang dilakukan oleh orang tua kepada anak usia dini pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak. Karena berkembangnya karakter seseorang dapat dilihat dari kebiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua dari anak yang berusia 1-6 tahun yang merupakan pengguna *gadget* aktif. Data penelitian ini diambil dari sumber data yang berupa data primer dan data sekunder dalam mendapatkan data atau hasil untuk mengetahui Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Usia Dini Pengguna *gadget Aktif* dalam perkembangan karakter anak. Data primer yang dilakukan berupa wawancara kepada informan. Kemudian data penelitian sekunder adalah data yang tersedia atau mendukung dalam penelitian, seperti literatur, monografi, buku, dan hasil penelitian lainnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara dengan orang tua dan anak, dokumen website, artikel, teori dan observasi secara langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang valid. Analisis data pada penelitian ini terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan dari sampel sebanyak 15 orang tua dan anak dapat dikelompokkan ke dalam 3 penggunaan pola komunikasi orang tua dan anak. 9 diantaranya masuk kepada polakomunikasi membebaskan (*permissive*), 3 diantaranya masuk kepada pola komunikasi demokratis (*authoritative*), 3 diantaranya lagi masuk ke dalam pola komunikasi otoriter (*authoritarian*). Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini cenderung dibebaskan oleh orang tuanya.

Kata Kunci: pola komunikasi, pengguna *gadget* aktif, anak usia dini, perkembangan karakter

PENDAHULUAN

Zaman sekarang ini, teknologi merupakan kebutuhan hidup pribadi. Perkembangan yang terus berubah membuat teknologi semakin kompleks dan praktis. Siapapun bisa memiliki teknologi yang disebut *gadget* dalam bentuk *smartphone*, termasuk anak kecil, sehingga menggunakan *gadget* tidak kalah cerdasnya dengan remaja dan orang dewasa. *Gadget* adalah alat elektronik yang memiliki kegunaan dan fungsi praktis, terutama untuk membantu manusia (Widiawati I, 2014). Fungsi *gadget* sebenarnya adalah sebagai alat bantu teknologi yang memudahkan aktivitas manusia sehingga tidak memakan waktu lama. Selain untuk bermain *game*, ada beberapa aplikasi dalam *smartphone* yang sering dimainkan oleh anak-anak seperti Youtube, TikTok, Instagram. *Gadget* merupakan salah satu bentuk realistik dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, dan sangat mempengaruhi pola hidup manusia dalam cara berpikir dan berperilaku. Berdampak pada cara berpikir manusia, karena informasi dapat ditemukan dengan sangat cepat oleh anak-anak melalui *gadget*. (Astuti, 2020)

Keluarga yang menjadi garda terdepan dalam pembentukan karakter anak sangat perlu mengembangkan pola komunikasi yang efektif juga edukatif. Peran pola komunikasi orang tua tidak hanya berperan dalam dunia pendidikan saja. Pola asuh yang dilakukan orang tua kepada anak bisa berbentuk seperti memberikan batasan waktu dalam menggunakan *gadget*, selektif dalam memilih aplikasi atau tayangan untuk anak-anak, menemani dan mengawasi anak saat sedang menggunakan *gadget*, melatih anak untuk bertanggung jawab atas penggunaan *gadget*, juga orang tua berusaha untuk mengawasi dan memastikan anak tetap melakukan interaksi sosialnya dengan baik.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 menunjukkan sebagian anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *gadget* (HP) dan mengakses internet. Dari keseluruhan sebanyak 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *gadget* (HP), sementara yang mengakses internet mencapai 24,96%. Disini terlihat adanya perbedaan yang signifikan pada karakteristik kelompok usia, dimana pada anak usia 0-4 tahun hanya 22,5%, sedangkan pada usia 5-6 tahun sebesar 52,76%. Terlihat juga pada anak yang mengakses internet, pada anak usia 0-4 tahun sebesar 18,79%, dan pada anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%. (BPS, 2022).

Tentunya *gadget* mempunyai pengaruh positif dan negatif terhadap perkembangan anak. Tapi dengan didampingi dan diawasi oleh orang tua itu menjadikan anak dapat menggunakan *gadget* dengan baik dan bermanfaat, seperti misalnya memberikan atau mengenalkan aplikasi atau tayangan yang bermanfaat dan mendidik, ini menjadikan anak lebih terbatas dalam penggunaannya dan mengetahui mana yang boleh diakses sesuai dengan usianya. Baik itu berdampak positif maupun negatif terhadap perkembangan anak usia dini, beberapa dampak positifnya antara lain menanamkan nilai-nilai budaya yang bisa dipelajari melalui *gadget* yang ada, merangsang berpikir kritis, serta membantu anak mengembangkan persepsi positif terhadap setiap isu yang kerap muncul di media visual. Dampak negatif yang mungkin terjadi pada anak usia dini adalah intensitas penggunaan produk elektronik yang berlebihan oleh anak akan dapat menurunkan aktivitas motorik bersama teman sebaya (Soysal, 2020).

Seperti pada penelitian sebelumnya oleh M. Rehsya Amala tahun 2020 yang berjudul "Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna *Gadget* Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru" menyimpulkan bahwa banyaknya pola komunikasi yang terjadi termasuk kepada kategori pola komunikasi demokratis (*authoritative*) (Amala, 2020). Adapun penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurfadillah pada tahun 2022 dengan judul "Pola Komunikasi Orang Tua dalam Mengawasi Anak Menggunakan *Gadget* Pada Usia Dini Di Desa Sruni Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember" menyimpulkan bahwa sebagian besar orang tua disana menganut pola membebaskan (*permissive*) dalam berkomunikasi dengan anak. (Nurfadillah, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi orang tua di desa Cikalapa II saat mengawasi penggunaan *gadget* anak usia dini, untuk mengetahui hambatan yang dihadapi orang tua di desa Cikalapa II saat mengawasi penggunaan *gadget* anak usia dini, untuk mengetahui dampak *gadget* yang digunakan. Temuan tersebut mencakup dua manfaat, teoritis dan praktis.

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah tentang pola komunikasi orang tua untuk memantau penggunaan *gadget* anak di Desa Cikalapa II RT 9 RW 10 Dago Pojok. Penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah baru untuk memperkuat eksistensi dan relevansi teori komunikasi dalam kehidupan kontemporer. Secara praktis, penelitian ini bertujuan untuk

memberikan pengetahuan dan pemahaman, agar orang tua dapat lebih memperhatikan anaknya. Sehingga para orang tua dapat menghadirkan kenyamanan dan kebahagiaan bagi anaknya kelak sesuai dengan perkembangannya tanpa perlu khawatir dengan pengaruh *gadget*. Khusus bagi masyarakat Desa Cikalapa II, RT 9 RW 10 Dago Pojok memungkinkan mereka untuk lebih memahami dampak *gadget* bagi anak sekaligus meminimalkan penggunaannya. Bagi peneliti, ini dapat memperkaya pengetahuan teoritis dan praktis yang dihasilkan dari pengalaman yang diperoleh dalam proses penelitian.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis data. Metode penelitian kualitatif disini menggunakan Teknik observasi dimana peneliti mengambil sampel sebanyak 15 anak dengan rentan usia 1 – 6 tahun. Untuk mengetahui lebih lanjut sejauh mana penggunaan *gadget* pada setiap anak, maka peneliti memberikan wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan kepada orang tua yang tujuannya mendapatkan jawaban lebih mendalam. Dengan diperolehnya hasil wawancara, peneliti membahasnya melalui penjabaran berupa kalimat atau narasi yang disebut deskriptif kualitatif. (Bagong Suyanto, 2011)

LANDASAN KONSEPTUAL

Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah suatu cara kerja dalam komunikasi yang melihat pada setiap proses cara terbaik untuk menyampaikan pesan dari pemilik pesan kepada penerima pesan. (Ngalimun, 2018). Dengan demikian, akan ada umpan balik dalam proses komunikasi selanjutnya. Menurut (Syamsu Yusuf, 2006), ada 3 pola komunikasi antara orang tua dan anak dalam keluarga, yang digunakan sebagai landasan konseptual, diantaranya:

a. Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*)

Cara komunikasi ini memberikan kebebasan kepada anak untuk bertindak sesuai keinginannya, baik dalam berpendapat maupun dalam berperilaku. Dan orang tua tidak akan memberikan paksaan sedikitpun terhadap pendapat anaknya.

b. Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Cara komunikasi ini membutuhkan kesepakatan antara orang tua dan anak. Orang tua terbuka terhadap anaknya dan tidak menekannya, tetapi orang tua dan anak memiliki aturan sendiri yang diikuti dengan kesepakatan bersama. Cara komunikasi ini berusaha untuk menghargai pendapat anggota keluarga tentang satu sama lain.

c. Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Cara komunikasi ini seperti cengkeraman yang erat pada anak. Setiap orang tua memiliki aturan atau kebijakan masing-masing yang harus diterapkan oleh anaknya yang merupakan hal yang wajar, namun terkadang orang tua tidak mempertimbangkan perasaan anaknya karena terlalu ketat dan menekankan bahwa keinginannya harus dipenuhi oleh anaknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Wawancara Orang Tua Dan Anak di Desa Cikalapa II

No	Nama Anak	Usia Anak	Nama Ibu	Hasil Wawancara
----	-----------	-----------	----------	-----------------

1	Rafka Lutfi A	4 Tahun	Rani	<p>Orang Tua: Anak diizinkan bermain <i>gadget</i> untuk mengurangi waktu bermain dengan temannya diluar rumah yang cenderung susah dibujuk agar berhenti bermain diluar. Sehingga <i>gadget</i> menjadi solusi atau bujukan yang dapat diandalkan.</p> <p>Anak: Memakai <i>gadget</i> untuk bermain game</p>
2	DarrenIbrahim	2 Tahun	Nada S	<p>Orang Tua: Anak sama sekali tidak diberikan <i>gadget</i>, mengingat cara anak berhenti bermain<i>gadget</i> itu cukup susah. Dan sampai saat ini orang tua selalu menemani dan mengawasi anak bermain tanpa melibatkan <i>gadget</i>.</p> <p>Anak: Ingin tahu soal <i>gadget</i>, namun orang tuaselalu mengalihkannya dengan memberi mainan yang lain.</p>
3	Syafira Aqilla	3 Tahun	Novia	<p>Orang Tua: Awalnya anak diberikan <i>gadget</i> agar tidak mengganggu ibu saat melakukan pekerjaan rumah. Namun anak cenderung kecanduan, melawan, bahkan menangis saat diminta untukberhenti bermain <i>gadget</i>.</p> <p>Anak: Keasikan bermain game atau menonton youtube dan menganggap tidak ada mainan yang lebih seru dibanding <i>gadget</i>.</p>
4	Bagja Malik A	3 Tahun	Winda	<p>Orang Tua: Anak cukup sering menggunakang<i>gadget</i>, perubahan sikap yang terjadi yaitu menjadi kurang interaktif.</p> <p>Anak: Lebih sering menghabiskan waktu dirumah dengan bermain <i>gadget</i>, kalopun main diluar, hanya sebentar.</p>
5	Firda Hasna	6 Tahun	Santi	<p>Orang Tua: Pemakaian <i>gadget</i> sudah terbiasa dibatasi, dan tidak sulit ketika diperingati bahwa waktu bermain <i>gadget</i> sudah selesai.</p> <p>Anak: Bermain <i>gadget</i> hanya untuk melihat aplikasi tiktok saja selebihnya bermain bersama teman temannya dirumah dan sudah mempunyai jadwal untuk belajar.</p>
6	Lashira Zilka J	3 Tahun	Fanny	<p>Orang Tua: Anak cukup sering diizinkan bermain <i>gadget</i>, karena ibu harus membagi waktudengan mengurus adiknya yang masih bayi. Sehingga ketika tidak bisamelakukan pekerjaan secara bersamaan, <i>gadget</i> menjadi pertolongan pertama. Namun hasilnya ternyata anak cenderung kecanduan / ketergantungan.</p> <p>Anak: Bermain <i>gadget</i> untuk membuka tiktok</p>
7	M AlwiRajabani	5 Tahun	Dewi D	<p>Orang Tua: Pemakaiannya cukup sering dalam sehari, sehingga ketika dimintai tolong akan meminta imbalan agar bisa bermain <i>gadget</i> lebih lama.</p> <p>Anak: Menuruti perintah orang tua agar bisa bermain <i>gadget</i> sepuasnya.</p>
8	MaheswariNahda	4 Tahun	Pipih S	<p>Orang Tua: Diperbolehkan memakai <i>gadget</i> ketika anak memintanya. Namun, ia menjadi suka meminta sesuatu berdasarkan apa yang dia lihat didalam <i>gadget</i>.</p> <p>Anak: Sering mengikuti gaya gaya yang sedang trend di aplikasi tiktok bersama teman temannya</p>

9	Aulia Sri Afifa	1 Tahun	Renti	Orang Tua: Pemakaiannya sering. Karena setiapakan melakukan rutinitas seperti makan, tidur, harus menonton tayangan pada <i>gadget</i> . Anak: Selalu melihat cara makan dan tidur padakarakter karakter kartun yang ditonton dalam <i>Gadget</i>
10	Tria Rafasya	5 Tahun	Maryam	Orang Tua: Anak diberikan <i>gadget</i> sebagai bujukan agar tidak susah makan, mandi, tidur siang. Tetapi anak cenderung kecanduan bahkan saat bermain diluar rumah pun selalu ingin membawa <i>gadget</i> Anak: Bermain game bersama teman temannya sehingga lupa waktu untuk pulang kerumah
11	Husna Maulida	2 Tahun	Ani Sri	Orang Tua: Anak diberikan <i>gadget</i> ketika orang tua sedang membereskan rumah. Setelah selesai, orang tua akan mengajak anak bermain agar tidakkecanduan <i>gadget</i> . Anak: Bermain <i>gadget</i> hanya melihat tayangan video kartu saja selebihnya bermain Bersama nenek nya
12	MuhamadZain	4 Tahun	Wulan N	Orang Tua: Sering lupa waktu dan tidak akan berhenti jika tidak diperingati. Sehingga menyebabkan anak kurang dalam bersosialisasi. Anak: Bermain game bersama teman online nyadi dalam game sehingga jarang bermain bersama teman temannya diluar rumah
13	Alif Hafi A	1 Tahun	Elis H	Orang Tua: Pemakaiannya saat hendak tidur saja cukup diputarkan tontonan kesukaannya dalam <i>gadget</i> , tidak membuat ketergantungan di waktu lain karena ibu mengawasinya setiap waktu. Anak: Hanya ingin menonton kartun kesukaannya saat hendak tidur.
14	Lutfi Azis	6 Tahun	Siti Aisyah	Orang Tua: Hanya boleh bermain <i>gadget</i> di akhirpekan saja. Anak: Kadang ingin bermain <i>gadget</i> di hari hari biasa namun tidak diberi izin oleh orang tua.
15	Barqi Mubarak	6 Tahun	Iin Siti M	Orang Tua: Bermain gadget di waktu tertentu, dan tetap diawasi. Pemakaiannya hanya sebagai bahan pembelajaran karena anak lebih mudah mengerti dan mengingatnya. Anak: Bermain gadget hanya untuk menonton video pembelajaran di Youtube.

Hasil survei berupa wawancara sepert pada tabel 1, penulis dapat menganalisis dan mengelompokkan sebagai berikut:

1. Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*)

Gaya komunikasi ini dikenal sebagai "gaya komunikasi yang serba mengizinkan", mengacu pada orang tua yang mengalah, menuruti semua keinginan, terlalu melindungi, terlalu memberi, atau memenuhi semua keinginan anak (Syamsu Yusuf, 2006). Sebanyak 9 anak memilih *gadget* untuk dimainkan dibandingkan permainan yang lain. Tentu saja, iniberkaitan dengan sikap, perilaku, dan komunikasi. Kebanyakan orang tua menggunakan metode komunikasi yang tidak sesuai dengan usia anak mereka, sehingga mudah bagi mereka untuk memberontak dalam kasus ini. Pola komunikasi yang demikian memaksa orang tua untuk memenuhi semua keinginan anak, sehingga melupakan hak dan kewajiban orang tua untuk memperhatikan perkembangan karakter anak yang perlu diawasi dan dikendalikan saat menggunakan *gadget*.

Rata rata anak di usia 3 tahun seperti Bagja Malik A kurang interaktif dan cenderung ketergantungan/kecanduan bermain *gadget*. Rata rata anak di usia 4 sampai 5 tahun seperti Muhamad Zain dan M Alwi Rajabani cenderung kurang bersosialisasi dan sering lupa waktu saat bermain *gadget*, sering meminta imbalan agar bisa bermain *gadget* lebih lama.

2. Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Komunikasi orang tua yang demokratis seringkali ditandai dengan sikap terbuka antara orang tua dan anak. Mereka membuat aturan-aturan tertentu yang disepakati bersama. Orang tua demokratis ini adalah orang tua yang ingin menghargai langsung kemampuan anaknya. Ada juga sebanyak 3 anak yang orang tuanya sudah melakukan pola komunikasi secara benar dan tepat kepada anak. Seperti Firda Hasna berusia 6 tahun dibatasi oleh orang tuanya sang anak pun mengerti dan tidak sulit saat diperingati. Husna Maulida berusia 2 tahun yang selalu mengajak anaknya bermain hal lain diluar *gadget*, dan Alif Hafi A berusia 1 tahun yang diberi aturan oleh orang tuanya bermain *gadget* hanya saat hendak tidur saja dan selalu diawasi oleh orang tuanya.

Seberapa dekat orang tua dan anak menjadi faktor utama bagaimana berkomunikasi. Dengan komunikasi yang benar dan baik, anak mengikuti dan mendengarkan semua yang dijelaskan orang tuanya. Sebaliknya, orang tua juga akan mendengarkan pendapat atau kemauan anak. Dalam pola ini anggota keluarga saling menghargai pendapat satu sama lain.

3. Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Gaya komunikasi otoriter dicirikan oleh orang tua yang memiliki aturan ketat. Cenderung suka menghukum dan memberi perintah, mereka meminta anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, dan mereka cenderung emosional dan menolak. Sebanyak 3 anak justru sangat dibatasi bahkan orang tua tidak memberikan *gadget* sama sekali. Ini termasuk kepada pola komunikasi otoriter (*authoritarian*) dimana orang tua bersikap sangat tegas terhadap anak.

Disini sikap menerima (*acceptance*) yang dilakukan oleh orang tua sangat rendah namun kontrolnya sangat tinggi. Orang tua bersifat protektif pada penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak. Seperti halnya Darren Ibrahim berusia 2 tahun sama sekali tidak diberi *gadget* oleh orang tuanya dan sampai saat ini orang tuanya selalu mengawasi anak bermain tanpa melibatkan *gadget*. Lutfian Aziz berusia 6 tahun hanya boleh bermain *gadget* di akhir pekan saja dan Barqi Mubarak bermain *gadget* di waktu tertentu, dan tetap diawasi. Pemakaiannya hanya sebagai bahan pembelajaran karena anak lebih mudah mengerti dan mengingatnya

Tindakan atau sikap yang dilakukan oleh orang tua ini didasarkan pada perasaan was-was atau khawatir yang berlebih dimana terlihat dari beberapa media berita online yang banyak sekali memuat artikel tentang berbagai dampak dari penggunaan *gadget* bagi anak-anak. Hal ini dapat dilihat pada hasil wawancara dengan Ibu dari Darren Ibrahim F berusia 2 tahun yang mana anak sama sekali tidak diberi *gadget*, mengingat cara anak berhenti bermain *gadget* itu cukup susah. Dan sampai saat ini orang tua selalu menemani dan mengawasi anak bermain tanpa melibatkan *gadget*.

Hal ini menunjukkan adanya rasa takut dari pihak orang tua terhadap anaknya apabila sesuatu yang salah atau negatif akan terjadi kepada anaknya. Orang tua mungkin berpikir dengan menggunakan pola komunikasi otoriter ini akan baik untuk kehidupan anak, tapi tanpa disadari justru semakin ketat dalam mendidik itu membuat anak bisa merasa semakin tertekandan merasa berbeda dengan teman-temannya, terlebih tidak ada komunikasi atau keputusan antara keduanya.

SIMPULAN

Kehadiran digitalisasi sudah tidak dapat dipungkiri lagi sangat berpengaruh pada kemajuan teknologi yang berkembang cukup pesat. Salah satunya *gadget* berbentuk *smartphone*. *Gadget* telah

memasuki semua kalangan usia termasuk anak usia dini. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini ternyata sangat berpengaruh pada pembentukan karakternya. Semua ini tidak terlepas dari cara pola komunikasi yang dilakukan oleh orang tua kepada anak. Hasilnya bahwa ditemukan tiga macam pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga sebagai landasan konseptual dalam penelitian ini, diantaranya ada pola komunikasi membebaskan (*permissive*) yaitu memberi kebebasan kepada anak dalam berpendapat dan tidak memberi paksaan. Ada juga pola komunikasi demokratis (*authoritative*) yaitu orang tua dan anak menciptakan kebijakan masing-masing, yang disepakati satu sama lain. Yang terakhir pola komunikasi otoriter (*authoritarian*) yaitu orang tua sangat memberikan kontrol yang ketat terhadap anak. Hasil penelitian menunjukkan dari sampel sebanyak 15 orang tua dan anak dapat dikelompokkan ke dalam 3 penggunaan pola komunikasi orang tua dan anak. 9 diantaranya masuk kepada pola komunikasi membebaskan (*permissive*), 3 diantaranya masuk kepada pola komunikasi demokratis (*authoritative*), 3 diantaranya lagi masuk ke dalam pola komunikasi otoriter (*authoritarian*). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Cikalapa II Rt 09 Rw 10 Dago Pojok cenderung dibebaskan oleh orang tuanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amala, M. R. (2020). *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru*. Pekanbaru. Universitas Islam Riau.
- Astuti., R. (2020). *Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0*. Institut Agama Islam Negeri Madura.
- Bagong Suyanto, S. (2011). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Chusna, P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*. STIT Al-Muslihun., Vol.17, No.2.
- Djamarah, S. B. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hartati., S. (2019.). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Balita Di TPA/PAUD*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*. Universitas Negeri Padang., Vol. 2, No. 1.
- L., M. S. (2022). *Pola Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak Di Dusun Lha, Negeri Liang, Kecamatan Salahutu, Kabupaten Maluku Tengah*. *Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura*.
- Masha, R. (2015). *Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta. Prenada Media Grup.
- Ngalimun. (2018.). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Novitasari, N. (2019). *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*. *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Tuban. STAI Al-Hikmah, Vol. 03, No.2.
- Nurfadillah., S. (2022). *Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Menggunakan Gadget Pada Usia Dini Di Desa Sruni Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember*. Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Sinta. (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI*. Pontianak. Universitas Tanjungpura.

Soysal, E. (2020). *Upaya Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak Kanak (TK) Kharisma Bangsa Tangerang Selatan*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Syamsu Yusuf, M. D. (2006.). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung. Remaja Rosda Karya.

Widiawati I, S. H. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta. Universitas Budi Luhur.