

**POLA KOMUNIKASI ORANGTUA DALAM MENGURANGI
PENGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI (STUDI
KASUS: DESA RAWA BACANG, BEKASI)**



ARTIKEL ILMIAH

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Sarjana

PUTRI NABILA ZEIN

NIM : 44200622

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi Dan Bahasa
Universitas Bina Sarana Informatika**

Jakarta

2024



JM: Jurnal Manageable

Homepage: <https://jurnal.alungcipta.com/index.php/jm>

Vol. XX No. X, XXXXX (XXXX), XX-XX



POLA KOMUNIKASI ORANGTUA DALAM MENGURANGI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

(STUDI KASUS: DESA RAWA BACANG, BEKASI)

Putri Nabila Zein

Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika

Jakarta, Indonesia

Email : putrinzp17@gmail.com

Abstrak

Komunikasi adalah proses dimana penyampaian informasi dengan menggunakan kalimat baik yang berupa pesan, ide dan gagasan oleh seseorang kepada orang lain sebagai penerima pesan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Dalam penerapan Komunikasi yaitu dalam bentuk interaksi antara orangtua dan anak yang berusia dini, melalui komunikasi yang baik, orangtua dapat membantu anak mengembangkan kebiasaan yang lebih sehat dan mengurangi ketergantungan pada *gadget*. Fokus masalah yang diteliti adalah: 1.) Bagaimana pola komunikasi Orangtua dan Anak dalam konteks penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di Desa Rawa Bacang Bekasi? 2.) Apa saja kendala yang dihadapi Orangtua dalam memantau penggunaan *Gadget* anak sejak dini di Desa Rawa Bacang Bekasi? Teori yang ada didalamnya adalah Teori Teori Interaksi Simbolik, teori ini sebagai kunci dalam interaksi Orangtua kepada anaknya. Dalam konteks penelitian ini, teori ini terbagi menjadi tiga aspek utama: makna, bahasa, dan pemikiran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pola komunikasi yang menggunakan 5 Pola Komunikasi yang berupa Pola Komunikasi Rantai, Pola Komunikasi Lingkaran, Pola Komunikasi Roda, Pola Komunikasi Y, dan Pola Komunikasi Saluran Total. Penelitian ini menggunakan analisis Kualitatif serta dalam tehnik pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan dokumentasi.

Kata Kunci : Komunikasi, OrangTua, Anak, dan Gadget

Abstract

Communication is a process wich information is conveyed using sentences in the form of Communication is the process of conveying information through sentences that include messages, ideas, and concepts from one person to another, either directly or indirectly. In practice, communication takes the form of interactions between parents and young children. Through effective communication, parents can help children develop healthier habits and reduce dependence on gadgets. The focus of this study is on: 1) How do parent-child communication patterns regarding gadget use manifest in young children in Rawa Bacang Village, Bekasi? 2) What challenges do parents face in monitoring their children's gadget use from an early age in Rawa Bacang Village, Bekasi? The theory used in this research is Symbolic Interaction Theory, which is key to understanding parent-child interactions. In this context, the theory is divided into three main aspects: meaning, language, and thinking. The aim of this research is to describe communication patterns using four types of communication patterns:

Title :

ISSN: 2830-1870 (Online)

Chain Communication Pattern, Circle Communication Pattern, Wheel Communication Pattern, Y Communication Pattern, and Total Channel Communication Pattern. This study employs qualitative analysis and uses interview and documentation methods for data collection.

Keywords : Communication, Parents, Children, and Gadgets

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang amat pesat serta kian canggih sudah membawa perbedaan yang kian besar pada kehidupan manusia di semua bidang. Hal ini merupakan hasil dari banyaknya teknologi canggih yang pernah diciptakan, termasuk *gadget*. Salah satu manifestasi dari kemajuan teknologi adalah kehadiran *gadget* (E. Dewi, 2019; Patricia, 2020). *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. *Gadget* bisa dimanfaatkan sebagai alat komunikasi oleh beragam kalangan, dimulai dari orang tua, remaja, sampai anak-anak.

Di era digital ini, *gadget* sering digunakan sebagai alat komunikasi antara orangtua dan anak. Pesan teks, panggilan video, dan media sosial dapat menjadi sarana untuk tetap terhubung dan berkomunikasi dalam keluarga, meskipun terkadang hal ini bisa mempengaruhi interaksi langsung di antara mereka. Beberapa keluarga mungkin bisa menerapkan pola komunikasi terbuka di mana Orangtua dan anak secara terbuka berbicara tentang penggunaan *gadget*. Berdasarkan Rowan dalam (Anggraeni, 2019) Pemakaian *gadget* yang diatas batas waktu mempunyai resiko pada kesehatan nantinya peran orang tua dalam mendampingi dan pengawasan pemakaian *gadget* amat penting.

Terkadang anak bisa kehilangan kontrol waktu saat bermain perangkat elektronik, dan saat orangtua mencoba untuk menghentikan mereka, sering kali terjadi konflik atau perdebatan antara anak dan orang tua (Asmawati, 2021). Batasan waktu, kontrol konten, dan pemantauan penggunaan *gadget* menjadi bagian integral dari pendekatan orangtua untuk membantu anak menggunakan teknologi secara bijak. Konten yang dipilih juga haruslah bervariasi, mencakup aspek pendidikan, hiburan, dan kreativitas. Dengan pendekatan yang komprehensif dan berimbang, orangtua dapat

membantu anak mengembangkan hubungan yang sehat dengan *gadget*.

Salah satu alternatif yang sering dipilih adalah mengajak anak untuk beraktivitas di luar ruangan. Ini dapat berupa bermain di taman, bersepeda, atau bermain olahraga bersama teman-teman. Aktivitas luar ruangan tidak hanya menyehatkan fisik anak, tetapi juga mengurangi waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget*. Mendorong anak untuk melakukan kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, atau membuat kerajinan tangan dapat menjadi alternatif yang baik untuk mengalihkan perhatian mereka dari *gadget*.

Pemakaian *gadget* terhadap anak usia dini yang berlangsung kian lama dapat menghambat perkembangannya secara optimal, karena anak cenderung menggunakan *gadget* tanpa melibatkan aktivitas fisik yang memadai (Sisbintari & Setiawati, 2021). Jika anak terus-menerus menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama, mereka bisa mengalami gangguan kesehatan pada mata, postur tubuh menjadi membungkuk, dan kekuatan tubuh menurun karena minimnya aktivitas fisik yang dilakukan (Dini, 2022). Selain itu, menetapkan situasi tertentu seperti waktu makan, waktu tidur, dan pengaturan waktu dapat membantu menciptakan kebiasaan yang sehat terkait penggunaan *gadget*.

Marinding, (2020) mengatakan bahwasannya *gadget* dikatakan menjadi alat yang memberi efek buruk dalam kemampuan sosio-emosional anak sebab hal ini bisa terlihat secara nyata anak lebih sering memainkan *gadget* sering mengakibatkan ketidakpedulian pada sekitarnya.

Dalam hal ini, orang tua harus tegas dalam pemakaian *gadget* oleh anak usia dini dan tidak boleh memanjakan mereka dengan pemakaian *gadget* yang berlebihan, karena lebih banyak efek negatif yang dapat timbul jika anak-anak di bawah umur diberikan

akses *gadget* (Putriana, Pratiwi, & Waslihah, 2019; Sahriana, 2019).

Beberapa strategi yang dapat dipakai orang tua supaya anak tidak ketagihan *gadget* antara lain adalah menjadi teladan yang baik untuk anak, menetapkan peraturan waktu pemakaian *gadget*, menentukan aplikasi apa saja yang boleh digunakan oleh anak, mengawasi anak saat menggunakan *gadget*, menyeimbangkan penggunaan *gadget* oleh kegiatan lain, serta memastikan bahwa pemakaian *gadget* tidak tergantikan peranan orang tua menjadi pendidik utama untuk anak (Suryameng, 2019). Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, bahkan pada anak usia dini. Ketergantungan ini ialah salah satu dampak negatif dari pemakaian *gadget* (Sahriana, 2019).

Dalam menghadapi masalah ini, orang tua harus berusaha membangun komunikasi yang efektif dengan anak. Jangan hanya mengingatkan anak saat mereka sedang asyik bermain *gadget*, tetapi lakukanlah dalam suasana yang tenang. Berbicaralah dengan anak, jelaskan dengan cara yang baik, dan buatlah aturan yang jelas dan tertulis (Novianti & Garzia, 2020). Pengawasan orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak yang sesuai dengan usianya. Hingga secara general yang terjadi ialah anak kurang mempunyai pemahaman dalam etika bersosialisasi. Ada dampak yang serius dari pemakaian *gadget* dengan kemampuan sosio-emosional dalam anak usia dini (Febriati & Fauziah, 2020).

Tujuannya adalah menggali dan memahami pola komunikasi yang terjadi diantara Orangtua serta anak berkaitan pemakaian *Gadget* pada anak usia dini dan Untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi Orangtua dalam memantau pemakaian *Gadget* anak sejak dini di Desa Rawa Bacang Bekasi.

Orang tua juga harus ketat dalam peraturan, reward serta punishment guna meminimalisir kecanduan *gadget* (Haryanto, Agus Tri, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Komunikasi

Secara singkat, komunikasi ialah proses pmemyampaikan pesan dari pengirimnya (komunikator) pada penerimanya (komunikan) dengan menyesuaikan cara penyampaiannya sesuai dengan kondisi si penerima pesan (Yusa, 2021).

Menurut Ulfa dan Surenda (2021:37), komunikasi adalah kemampuan menyebarkan informasi yang diperoleh secara kognitif, afektif, dan konatif. Saat informasi ini disampaikan kepada pihak lain, tujuannya adalah mempengaruhi tindakan pihak tersebut dalam menyelesaikan masalah sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Hal ini melibatkan pengiriman pesan dengan maksud yang jelas, yang bisa memerlukan tindakan langsung atau bisa dilanjutkan dari satu individu ke individu lain (Khongida et al., 2019:114).

Berbicara dalam hal ini adalah berkomunikasi diantaranya fungsi komunikasi menurut Rodolf. F. Vedeber dalam Nofrion yaitu (Parid, 2020):

1. Tujuan fungsi sosial adalah untuk kebahagiaan, menunjukkan keterikatan, membangun, dan merawat hubungan dengan individu lainnya.
2. Fungsi mengembalikan keputusan ialah guna menetapkan apakah akan melaksnakan ataupun tidak melaksanakan sesuatu dalam waktu-waktu tertentu.

Teori Interaksionisme Simbolik

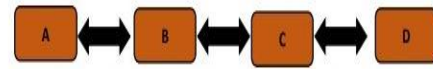
Herbert Blumer mengemukakan bahwa ada 3 prinsip utama pada interaksionisme simbolik, yaitu signifikasi, linguistik, dan refleksi (Agustya et al., 2023). Teori Interaksionisme Simbolik menitikberatkan pada aktivitas dan interaksi manusia sebagai fondasi dari pembentukan sosial serta kesadaran individual. Interaksi ini dimengerti sebagai proses dinamis dalam menafsirkan dan merespons, serta mengambil peran dalam konteks yang berbeda-beda. Herbert Blumer sendiri mengembangkan teori ini dengan merumuskan 3 premis utama: Perilaku manusia dipengaruhi oleh signifikasi yang mereka atributkan terhadap orang lain dan situasi-situasi tertentu. Penggunaan bahasa sangat penting untuk pengembangan dan transmisi pesan. Pemikiran individu tentang berbagai kejadian dapat berubah seiring waktu yang berjalan.

Pola Komunikasi

Menurut Devito (2016) membagi pola komunikasi menjadi lima pola yaitu:

a. Pola Komunikasi Rantai

Pola Rantai sama seperti pola lingkaran kecuali bahwasanya tiap anggota yang paling ujung hanya bisa berkomunikasi oleh satu orang saja. Situasi terpusat ada di sini. Orang yang berada di tengah-tengah amat berperan menjadi pemimpin dibandingkan mereka yang terdapat di posisi lain. Komunikasi melalui saluran, telah ditetapkan mengikuti sistem hirarki organisasi dengan ketat. Bila A ingin berhubungan oleh D, nantinya terlebih dahulu harus melewati B, serta C secara berurutan. Begitu juga D bila akan berkomunikasi oleh A, harus melewati C serta B dengan berurutan pula, jadi A tidak langsung berkomunikasi oleh D.

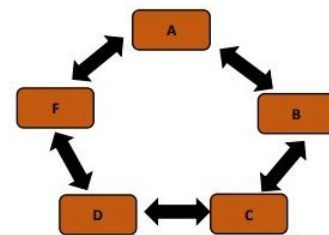


Gambar 1. Pola Komunikasi Rantai

Sumber Devito (2016)

b. Pola Komunikasi Lingkaran

Pola lingkaran tidak memiliki kepala. Semua anggota mempunyai kedudukan yang sama. Mereka mempunyai wewenang atau kekuasaan yang sama untuk mempengaruhi kelompoknya. Setiap anggota dapat berkomunikasi dengan dua anggota lain di sisinya. Jumlah waktu yang harus dilalui oleh anggota A dipersingkat, karena kini mereka dapat berkomunikasi langsung dengan F, tanpa harus melalui B, C, D, dan E. Begitu pula jika A ingin berkomunikasi dengan D, lewat D atau C atau E.

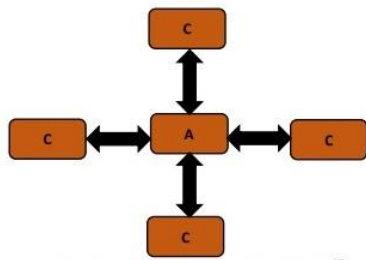


Gambar 2. Pola Komunikasi Lingkaran

Sumber Devito (2016)

c. Pola Komunikasi Roda

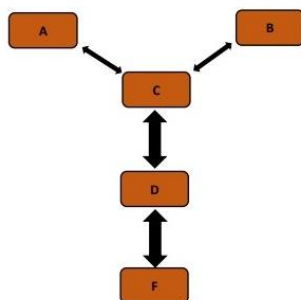
Pola Roda mempunyai kepala pemimpin yaitu yang posisinya berada di tengah. Orang ini adalah satu-satunya yang dapat mengirim dan menerima pesan dari semua anggota. Oleh karena itu, jika seorang anggota ingin berkomunikasi dengan anggota lainnya, pesan tersebut harus disampaikan melalui pemimpin. Model roda ini dapat diterapkan pada organisasi besar yang membentuk suatu bagian sebagai pusat komunikasi yang mengendalikan jaringan komunikasinya sendiri.



Gambar 3. Pola Komunikasi Roda

*Sumber Devito (2016)***d. Pola Komunikasi Y**

Pola Y relatif kurang terpusat dibandingkan model roda, namun lebih terpusat dibandingkan model lainnya. Model Y juga memiliki kepala yang jernih. Anggota ini dapat mengirim dan menerima pesan dari dua orang lainnya. Tiga anggota lainnya memiliki komunikasi terbatas dengan satu orang lainnya.

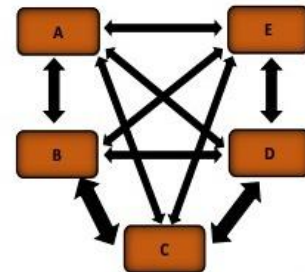


Gambar 4. Pola Komunikasi Y

*Sumber Devito (2016)***e. Pola Komunikasi Saluran Total**

Pola komunikasi saluran total (*all channel communication*), Banyak istilah yang digunakan, antara lain: lingkaran bebas, komunikasi interaktif, komunikasi “manajemen partisipatif”, kadang disebut komunikasi “demokratis”. Model komunikasi saluran penuh memastikan komunikasi antara setiap anggota kelompok. Setiap anggota kelompok dapat berkomunikasi langsung dengan anggota lainnya tanpa melalui perantara. Namun, dalam struktur multisaluran, setiap anggota

dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya. Model ini memungkinkan partisipasi anggota secara optimal.



Gambar 5. Pola Komunikasi Saluran Total

*Sumber Devito (2016)***METODE****Desain Penelitian**

Dalam studi ini, pendekatan yang diterapkan ialah deskriptif kualitatif. Hal ini berarti bahwa peneliti hanya menyajikan informasi faktual yang diperoleh dari lapangan, tanpa melakukan analisis hubungan, pengujian hipotesis, atau peramalan.

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dijalankan di Desa Rawa Bacang, Bekasi. Alamatnya Jl. Al - Amin Raya RT 06 RW 15, Kec: Pondok Melati, Kel: Jatirahayu. Kota Bekasi, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada waktu kerja dari Senin hingga Jumat berlangsung dari bulan Maret hingga Juni tahun 2024.

Unit Analisis

Definisi alternatif unit analisis adalah objek yang terkait dengan unsur atau aspek yang sedang diteliti. Pada penelitian ini, unit analisis yang dipilih merupakan OrangTua yang bertanggung jawab dalam mengurangi pemakaian *gadget* untuk anak usia dini (Studi Kasus: Desa Rawa Bacang, Bekasi).

Pemilihan Informan

Dalam penelitian ini peneliti mendaftar 4 Orangtua yang menjadi sumber jawaban atas pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti. Yang pertama ada Ibu YW yang berumur 39 Tahun yang yakni seorang ibu rumah tangga, Kedua Ibu S yang berumur 40 Tahun yakni seorang ibu rumah tangga, Ketiga Ibu SS yang berumur 40 Tahun yakni seorang ibu rumah tangga dan yang Terakhir ada Ibu Y yang berumur 39 Tahun yakni seorang ibu rumah tangga.

Metode Pengolahan Data

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahapan penting, dimana setiap aktivitas harus memberikan data yang memadai. Dengan demikian, peneliti dapat menggunakan beberapa tahapan analisis data seperti berikut:

Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data ialah proses pengolahan data yang didapat dari hasil pengamatan di lapangan. Data yang dikumpulkan dari empat orangtua di Desa Rawa Bacang, Bekasi dicatat secara rinci, dan kemudian diproses serta dianalisis untuk memudahkan pemahaman. Oleh karena itu, pengumpulan data di lapangan memerlukan waktu yang cukup untuk memahami studi kasus secara mendalam dan menghasilkan data yang akurat.

Data Display (Penyajian Data)

Penyajian data bermaksud guna mempermudah peneliti dalam melanjutkan studi. Dalam proses penyajian data, penting untuk memahami langkah-langkah penelitian di lapangan guna mengorganisir dan mengekspos temuan data secara terstruktur yang kemudian dijelaskan dalam bentuk teks naratif.

Verification (Verifikasi Data)

Pada tahap penelitian ini, merupakan langkah akhir dalam mengumpulkan data,

yaitu dengan mengevaluasi kesimpulan dari berbagai data yang dikumpulkan pada awal penelitian, dan kemudian proses penelitian dilanjutkan hingga tahap akhir dalam pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini dilaksanakan di Desa Rawa Bacang, Bekasi. Alamat Jalan Raya AL-Amin Raya RT006/RW015, Kelurahan Jatirahayu Kecamatan Pondok Melati.

Pendekatan komunikasi antara orangtua dan anak yang berusia dini merupakan faktor penting dalam membentuk hubungan yang sehat dan memahami kebutuhan serta perkembangan anak. Perbedaan pendekatan berkomunikasi antara anak usia dini dan anak yang lebih tua memerlukan pemahaman yang mendalam dari orangtua untuk memastikan pesan-pesan yang disampaikan efektif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Memakai bahasa yang sederhana orangtua cenderung memakai bahasa yang amat sederhana serta dapat dipahami oleh anak usia dini. Penggunaan kata-kata dan kalimat yang pendek membantu anak untuk memahami pesan yang disampaikan dengan lebih baik.

Respon dan bentuk *reward* dan *punishment* dalam penggunaan *gadget* harus diterapkan dengan cermat untuk mengajarkan anak yang bertanggung jawab, di mana *reward* bisa berupa hadiah kecil ketika aturan penggunaan *gadget* diikuti dengan baik, sedangkan *punishment* bisa berupa pengurangan waktu penggunaan, pembatasan atau penarikan sementara *gadget*, yang semuanya dilakukan dengan tujuan untuk membentuk kebiasaan positif, mendorong penggunaan *gadget* yang sehat dan seimbang, serta memastikan bahwa *gadget* digunakan dengan cara yang aman.

Reward seperti waktu bersama dengan orang tua, aktivitas menyenangkan, atau hadiah-hadiah kecil dapat menjadi positif bagi anak untuk mematuhi batasan

penggunaan *gadget*. Orangtua perlu memilih *reward* yang sesuai dengan minat dan keinginan anak agar lebih efektif. Pilihan *reward* yang tepat akan meningkatkan motivasi anak untuk mematuhi aturan dan membatasi penggunaan *gadget*.

Sedangkan *Punishment* atau hukuman dapat digunakan sebagai konsekuensi atas perilaku yang melanggar aturan penggunaan *gadget*. Hukuman yang diberikan harus jelas dan sesuai dengan tingkat pelanggaran, sehingga anak dapat memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak diinginkan.

Dalam konteks pendekatan komunikasi orangtua terhadap anak, terutama terkait dengan penggunaan *gadget*, terlihat adanya penerapan pola komunikasi yang terstruktur dan bervariasi tergantung pada usia dan tingkat pemahaman anak. Orangtua memainkan peran penting sebagai pemimpin sentral dalam pola komunikasi yang berbentuk seperti roda, di mana mereka tidak hanya menyampaikan instruksi yang jelas dan tegas tetapi juga memperkuat pesan-pesan tersebut dengan alat bantu visual untuk memperjelas dampak negatif dari perilaku yang tidak diinginkan, seperti penggunaan *gadget* yang berlebihan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa orangtua berusaha untuk mendidik anak-anak mereka bukan hanya dengan memberi perintah, namun juga dengan memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang alasan di balik aturan tersebut, sehingga anak-anak dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan lebih efektif.

Secara keseluruhan, pola komunikasi yang diterapkan oleh orangtua, baik dalam bentuk pola komunikasi rantai maupun pola roda, menunjukkan bagaimana orangtua berusaha untuk menciptakan lingkungan yang terstruktur dan mendukung dalam proses pengasuhan. Dengan memanfaatkan pendekatan komunikasi yang bervariasi, orangtua tidak hanya berfungsi sebagai

pemimpin yang memberikan arahan, tetapi juga sebagai pendidik yang berusaha untuk menanamkan nilai-nilai penting dalam kehidupan anak, sehingga anak dapat tumbuh menjadi individu yang memahami tanggung jawab dan dapat berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi sosial. Pendekatan ini menekankan pentingnya komunikasi dalam pengasuhan, di mana setiap interaksi antara orangtua dan anak berfungsi sebagai sarana untuk membentuk pemahaman, kepercayaan diri, dan kedewasaan yang akan menjadi fondasi penting bagi perkembangan anak di masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengidentifikasi bahwa ada tiga tahapan kunci dalam proses komunikasi dengan anak usia dini, yaitu Makna, Bahasa, dan Pemikiran. Makna dalam komunikasi mencakup pesan yang ingin disampaikan orang tua kepada anak, yang harus jelas dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Ini mencakup penjelasan mengenai pentingnya membatasi penggunaan *gadget* dan dampak negatif dari paparan yang berlebihan. Bahasa adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan makna tersebut, di mana penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak sangat penting agar pesan dapat diterima dengan baik. Pemikiran merujuk pada bagaimana orang tua merencanakan dan menyusun pesan mereka agar efektif dalam membentuk pemahaman dan respons anak.

Setiap pola komunikasi memiliki kelebihan dan tantangan tersendiri, dan efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana orang tua menggabungkan dan menyesuaikan pendekatan mereka. Dengan memahami dan menerapkan pola komunikasi yang tepat, orang tua dapat lebih efektif dalam membimbing anak-anak mereka dalam mengurangi penggunaan *gadget*, sambil tetap mempertahankan hubungan

yang positif dan mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustya, S. V., Rahma, H. M., & Natalia, K. (2023). Analisis Interaksi Simbolik pada Konten TikTok @don.Gustavio dalam Memaknai Karakter Generasi 80-an 90-an, dan 2000-an. *Scriptura*, 13(1), 14–26.
<https://doi.org/10.9744/scriptura.13.1.14-26>
- Amalia, M. R. (2019). Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru. *Perpustakaan Universitas Islam Riau*, 1–70.
- Dewi Pangkereo, T. (2019). *KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GADGET DI NYAMPLUNGAN KECAMATAN SEMAMPIR SURABAYA*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA.
- Fauziah, F., & Ma'sum Aprily, N. (2023). Dampak Gadget pada Anak Usia Dini. *Desember*, 7(2), 190–193.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- 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>
- Lufianti, A., Fitriani, & Sumiati. (2024). *HUBUNGAN PENERAPAN POLA KOMUNIKASI KELUARGA DENGAN PERKEMBANGAN EMOSI ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK PERTIWI 2 TODANAN KECAMATAN TODANAN KABUPATEN BLORA*. 9(1), 466–477.
- Mei Ariani Kusumawati, & Nurul Khotimah. (2023). Stimulasi Perkembangan Karakter dan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Entrepreneurship di TK Adni Islamic School Surabaya. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(4), 13–123.
<https://doi.org/10.56444/soshumdik.v2i4.1289>
- Parid, M. (2020). Relevansi Komunikasi Pembelajaran dengan Materi Bahan Ajar SD/MI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 442–456.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3986243>
- Sari, L. P., & Ain, S. Q. (2023). Peran Orang Tua dalam Pendampingan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 75–81.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59341>
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek. *Jurnal Golden Age*, 563.
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek. *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek*, 563.
- Nur Sri Rahayu1*, E. S. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5, 203-204.
- Pratiwi, W. D. (2024). *POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS*

PARTAI KOMANDO (SPARKO)
JAKARTA DALAM
MEMPERTAHANKAN
EKSISTENSINYA. *Jurnal Kajian
Komunikasi dan Pembangunan
Daerah* , 173-174.
Yusnadi1, T. R. (2024). PENGARUH
GADGET PADA KARATTER
ANAK DI SD. *Journal on
Education*.

BUKTI TURNITIN JURNAL

Jurnal Pola Komunikasi OrangTua Dalam Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Usia Dini (Studi Kasus Desa Rawa Bacang Bekasi).docx		
ORIGINALITY REPORT		
18%	17%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS
2%		
STUDENT PAPERS		
PRIMARY SOURCES		
1	jurnal.alungcipta.com	4%
	Internet Source	
2	jurnal.uin-alauddin.ac.id	2%
	Internet Source	
3	husadaindah.wordpress.com	1%
	Internet Source	
4	e-journal.hamzanwadi.ac.id	1%
	Internet Source	
5	eprints.walisongo.ac.id	1%
	Internet Source	
6	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman	1%
	Student Paper	
7	Submitted to University of Queensland	1%
	Student Paper	
8	repository.radenintan.ac.id	1%
	Internet Source	
9	Agita Misriani. "Campur Kode dan Alih Kode pada Komunikasi Sehari-hari Masyarakat di Sekitar Tahura Bengkulu Tengah", ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia, 2019	<1%
	Publication	
10	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
	Internet Source	
11	digilib.uinsby.ac.id	
	Internet Source	

26	Rivo Nugroho, I Ketut Atmaja Johnny Artha, Widya Nusantara, Arini Dwi Cahyani, Muhammad Yayang Putra Patrama. "Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022	<1%
	Publication	
27	core.ac.uk	<1%
	Internet Source	
28	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
	Internet Source	
29	miftahuna.malikhdua.com	<1%
	Internet Source	
30	repository.ummat.ac.id	<1%
	Internet Source	
31	www.readbag.com	<1%
	Internet Source	
32	Setyo Hermawan, Yanita Trisetyaningsih. "Peran Pendampingan Orangtua Sebagai Salah Satu Faktor Terkait Masalah Mental Emosional Pengguna Gadget Usia Sekolah", HEALTHY BEHAVIOR JOURNAL, 2023	<1%
	Publication	
33	doaj.org	<1%
	Internet Source	

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		

		<1%
12	jos.unsoed.ac.id	<1%
	Internet Source	
13	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%
	Internet Source	
14	ejurnal.seminar-id.com	<1%
	Internet Source	
15	jurnal.umb.ac.id	<1%
	Internet Source	
16	ensiklozone.blogspot.com	<1%
	Internet Source	
17	www.coursehero.com	<1%
	Internet Source	
18	www.pinhom.id	<1%
	Internet Source	
19	www.researchgate.net	<1%
	Internet Source	
20	d-desar.blogspot.com	<1%
	Internet Source	
21	digilib.unila.ac.id	<1%
	Internet Source	
22	jbasic.org	<1%
	Internet Source	
23	kiss.kstudy.com	<1%
	Internet Source	
24	repository.javeriana.edu.co	<1%
	Internet Source	
25	123dok.com	<1%
	Internet Source	

BUKTI SUBMIT JURNAL

