

PENGARUH GADGET TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DI DESA PABUARAN

Muhammad Zakky Al Hafidz¹, Thoriq Hidayat²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul Tangerang, Indonesia

muhammadzakkyalhafidz@gmail.com¹, thoriqhidayat8@gmail.com²

ABSTRACT; *This research entitled "The Influence of Gadgets on Communication Ethics between Parents and Children in Pabuaran Village" aims to describe how the use of gadgets influences the way parents and children relate to each other. The background of this research shows how important effective family communication is, which is often disrupted by excessive use of gadgets. Quantitative methods were used to review data through questionnaires to parents in Pabuaran Village. The research results showed that 80% of respondents realized that it was important for children to limit their time using gadgets. However, 60% of respondents felt that gadget use greatly influenced emotional interactions with children. Even though gadgets can help children's education, 100% of respondents agree, the negative effects can affect communication between parents and children. This research concludes that although gadgets have benefits, it is hoped that parents can increase awareness of the importance of harmonizing gadget use and face-to-face interactions with children.*

Keywords: *Gadgets, Parent-Child Communication Ethics, Gadget Use, Family Communication, Emotional Interaction, Positive and Negative Impacts, Balance Of Gadget Use, Quantitative, Pabuaran Village, Quality Of Communication, Children's Education.*

ABSTRAK; Penelitian ini berjudul "Pengaruh Gadget Terhadap Etika Komunikasi Orang Tua dan Anak di Desa Pabuaran" bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penggunaan gadget berpengaruh pada langkah orang tua dan anak berhubungan antara satu sama lain. Latar belakang penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya komunikasi keluarga yang efektif, yang sering terganggu oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Metode kuantitatif digunakan untuk meninjau data melalui kuesioner kepada orang tua di Desa Pabuaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% responden menyadari bahwa pentingnya anak membatasi waktu penggunaan gadget. Namun, 60% responden merasa bahwa penggunaan gadget sangat mempengaruhi interaksi emosional dengan anak. Meskipun gadget dapat membantu pendidikan anak, 100% responden setuju, efek negatif dapat mempengaruhi komunikasi antara orang tua dan anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun gadget memiliki manfaat, diharapkan orang tua dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menelaraskan penggunaan gadget dan interaksi tatap muka dengan anak.

Kata Kunci: Gadget, Etika Komunikasi Orang Tua Anak, Penggunaan Gadget, Komunikasi Keluarga, Interaksi Emosional, Dampak Positif dan Negatif, Keseimbangan Penggunaan Gadget, Kuantitatif, Desa Pabuaran, Kualitas Komunikasi, Pendidikan Anak.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman yang semakin canggih majunya teknologi pada saat ini sangat pesat dan membawa dunia ke dalam era globalisasi yang modern. Dalam konteks ini, manusia dituntut untuk beradaptasi dengan kehidupan yang semakin praktis dan efisien. Salah satu alat yang sangat berperan dalam hal ini adalah *gadget*, yang tidak hanya digunakan oleh kalangan orang tua, tetapi juga oleh anak-anak dan remaja (Adiyana Adam I. h., 2022). *Gadget* berfungsi sebagai alat komunikasi, sumber informasi, dan media hiburan, sehingga penggunaannya menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari.

Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak dapat menimbulkan dampak negatif, yaitu pada perilaku sosial anak. Terutama pada masalah komunikasi, Pada sisi lain, komunikasi sering dimengerti sebagai aktivitas yang melibatkan pengiriman pesan, ide, gagasan, dan pengetahuan kepada pihak lain. Aktifitas komunikasi ini biasanya dilakukan secara verbal atau non – verbal yang membuat kedua belah pihak mampu saling memahami. Komunikasi bisa di sampaikan secara verbal bisa juga menggunakan gesture atau bahasa tubuh untuk kepentingan tertentu. Komunikasi pada hakikatnya merupakan interaksi dua orang atau lebih yang saling memberi pesan atau informasi Salah satu contoh kelebihan komunikasi kedua pihak adalah komunikasi yang baik, komunikasi yang baik adalah komunikasi yang mampu dimengerti dan diterima oleh pihak lain. Hal tersebut didukung oleh Wiryanto (Wiryanto, 2004), bahwa komunikasi antar pribadi sebagai komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisir maupun pada kerumunan orang.

Khususnya pada Komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dan anak atau sebaliknya anak dengan orang tua akan memiliki dampak lebih terhadap perkembangan fisik dan mental terhadap anak. Dengan melakukan komunikasi yang benar, anak akan mempergunakan orang tua sebagai tempat curhat setiap kegiatan yang dikerjakan setiap harinya. anak perlu menggunakan orang tua sebagai tempat curhat setiap masalah-masalah yang terjadi. Anak

akan menjadi lebih tertutup karena sifat alamiah anak kepada orang tua sendiri dan membuat anak tidur karena merasa risih. Para orang tua menjadi tempat mencari solusi terhadap semua permasalahan yang sedang dihadapi anak.

Umumnya, permulaan hidup sebuah anak berawal dari sebuah keluarga. Keluarga adalah anggota terkecil dari masyarakat yang mempunyai susunan yang biasanya terdiri dari orang tua yaitu ayah dan ibu serta anak. Untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari orang tua dan anak seharusnya selalu berkomunikasi yang intensif. Segala macam permasalahan yang timbul baik masalah yang ringan maupun berat hendaknya selalu orang tua berbicara terhadap anak. Keluarga yang harmonis akan terbentuk melalui cara komunikasi yang efektif dalam sebuah keluarga (Nurliana, 2021). Komunikasi tidak lain terjadi karena diakibatkan oleh adanya pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dimana komunikator dengan komunikan bisa saja seseorang dengan orang lain atau bahkan bisa saja seseorang dengan sekelompok orang. Begitu juga dengan komunikasi yang terjadi dalam keluarga, komunikasi dalam keluarga tidak lain terjadi karena di sebabkan dari adanya pesan yang ingin disampaikan oleh anggota keluarga tersebut, bisa jadi antara ibu dan anak, ayah dan anak, ibu dan ayah atau bahkan antara anak dengan anak.

Komunikasi pada masa modern ini juga semakin di permudah dengan adanya Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Komunikasi yang sebelumnya sulit karena jarak saat ini semestinya menjadi lebih mudah. Penggunaan teknologi yang digunakan oleh masyarakat semakin banyak dipergunakan, semakin banyak masyarakat yang dimanjakan oleh teknologi. Contoh teknologi komunikasi adalah semacam *gadget* yang dikembangkan oleh banyak orang. *Gadget* adalah kata kerja Bahasa Inggris yang berarti peralatan modern yang memiliki banyak fungsi. Ini berfungsi dengan koneksi internet. Ada beberapa bentuk *gadget*, misalnya *smartphone*, laptop, komputer, dan lainnya. Pada awalnya, *gadget* diciptakan hanya sebagai alat bantu kita dalam berkomunikasi untuk mencapai tujuannya di jarak jauh serta untuk memudahkan berkomunikasi dalam hal pekerjaan. Yaitu merupakan sarana untuk berdiskusi, konsultasi, proses belajar jarak jauh, dan jenis kegiatan belajar lainnya. (Sumargono, 2012). Seiring berjalannya periode pada pertumbuhan *gadget* mengikuti Dengan perkembangan peradaban manusia, *gadget* pun tumbuh seiring berjalannya waktu. *gadget* bukan lah alat komunikasi namun alat kehidupan bagi gaya hidup masyarakat. (Marpaung,

2018). Maka gadget yang kita pergunakan bisa menjadi pisau bermata dua bagi penggunanya, dalam hal yang positif dan negatif yang dapat ditimbulkannya (Karlina, 2020).

Gadget tidak hanya dipakai oleh orang dewasa, namun anak-anak pun juga sering menggunakan gadget baik dengan izin dari orang tua maupun tanpa izin dari orang tua. Kebanyakan orang tua membiarkan anaknya menggunakan gadget dikarenakan agar anaknya menjadi tenang dan tidak mengganggu ketika mereka sedang bekerja atau lainnya. Tentunya, anak sangat suka ketika diberikan gadget oleh orang tuanya. Maka dari itu sang anak pun sangat senang ketika diberikan gadget oleh orang tuanya tersebut, dikarenakan banyak fitur-fitur yang sangat lengkap. Mulai dari Camera, Youtube, Facebook sampai video-video yang sangat lucu pun ada dalam aplikasi benda yang bentuknya terbilang kecil. Sebagian orang tua memberikan permainan *games* melalui *gadget* dengan harapan melatih anak dalam hal *problem solving* (Surbarkah, 2019). Tanpa sadar orang tua sebenarnya telah membuat anaknya menjadi kurang peduli terhadap lingkungannya. Anak akan lebih suka menyendiri, sibuk dengan dunianya sendiri, sehingga sang anak malah menjadi kurang aktif dengan komunikasi yang terjadi baik dengan orang tuanya sendiri maupun dengan orang lain. Terlebih, jika tidak dikendalikan oleh orang tua nantinya sang anak akan membuka aplikasi yang tidak seharusnya dibuka oleh anak tersebut.

Sering sekali orang tua memberikan gadget tersebut dengan alasan sedang bekerja atau selalu sibuk dengan urusan-urusan yang di anggapnya lebih penting. *Gadget* dianggap sebagai orang tua asuh bagi anak ketika orang tua sedang sibuk bekerja (Sulyandari, 2019). Kemudian, orangtua yang melakukan peran secara optimal dalam pengasuhan anak merupakan fase yang paling penting untuk membentuk dan mengembangkan ke pribadian anak (Munawar, 2018). Orangtua harus membatasi penggunaan gadget terhadap sang anak dan perlu memberikan pendampingan serta pembatasan kepada anak dalam penggunaan gadget. (Khotijah, 2013). Pembimbingan, pendidikan, menjaga, mengawasi serta mengembangkan kreativitas sang anak juga merupakan peran dari orangtua. Selain itu orangtua dan lingkungan sekitar juga berperan dalam membimbing dan mendidik anak. (Ika Rizki Ramadhani, 2020). Selain itu orang tua dan lingkungan sekitar juga berperan dalam membimbing dan mendidik anak. Hal ini dapat terjadi pada Desa Pabuaran, Kecamatan Jatiuwung, Kota Tangerang.

Desa Pabuaran merupakan salah satu wilayah cakupan Pemerintahan Daerah kota Tangerang, Banten. Secara keseluruhan anak-anak pada desa tersebut mereka sudah tidak asing

lagi bahkan kebanyakan dari anak-anak tersebut biasa memainkan aplikasi dari gadget. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti pengaruh gadget terhadap etika komunikasi ibu dan anak di desa pabuaran.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap etika komunikasi antara orangtua dan anak!

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap etika komunikasi antara orangtua dan anak!

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

Dalam konteks Pengaruh *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Orang Tua Dan Anak Di Desa Pabuaran dapat bermanfaat. Pertama, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efek positif dan negatif dari penggunaan *Gadget* terhadap komunikasi dalam keluarga. Orang tua dapat lebih menyadari pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan *Gadget* dan komunikasi tatap muka dengan anak mereka untuk mengetahui bagaimana *Gadget* dapat memperkuat atau mengganggu interaksi antara orang tua dan anak

Selanjutnya, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kesadaran orang tua tentang perilaku anak yang dipengaruhi oleh *Gadget*. Banyak orang tua memberi anak *Gadget* untuk membuat mereka tenang, tetapi tanpa pengawasan yang tepat, anak-anak dapat menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar dan kesulitan berkomunikasi. Studi ini akan mengajarkan orang tua untuk menjadi lebih aktif dalam kehidupan anak dan menghasilkan kesempatan komunikasi yang baik.

Selain itu, penelitian ini akan mengembangkan cara keluarga dalam menggunakan *Gadget* yang baik. Orang tua dapat menciptakan keseimbangan penggunaan *Gadget* dan interaksi sosial dengan memberikan arahan yang jelas tentang kapan dan bagaimana *Gadget* harus digunakan.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian dengan menggunakan metode Kuantitatif berarti penelitian yang telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode kuantitatif juga disebut metode sebagai iptek baru dengan data penelitian berupa angka-angka dan analisis statistik.

Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik. (Balaka, 2022)

2. Populasi dan Sample

Populasi: Orang tua di Desa Pabuaran. Berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (salma, Poupulasi dan Sample: Pengertian, Perbedaan dan Contoh, 2023)

Sample: Para orang tua di Desa Pabuaran. Sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

3. Teknik Pengumpulan Teknik Data

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Alat yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah Kuisisioner atau Penyebaran angket. Kuisisioner ini akan disebarakan kepada populasi sample, kuisisioner yang akan disebarakan secara random populasi berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar permasalahan yang diangkat sesuai dengan rumusan masalah yang ada. Pada tahap penyebaran kuisisioner kami memanfaatkan alat komunikasi berupa handphone dan laptop. Karena handphone dan laptop alat komunikasi digital yang sangat umum digunakan dan hampir semua kalangan memilikinya. Handphone dan laptop kami pilih dalam penelitian ini, selain mudah digunakan untuk menyebar kuisisioner handphone juga kami gunakan untuk mencari referensi jurnal, dan mencari sumber lain sebagainya.

Dalam metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode Kuisisioner / Angket, kuisisioner merupakan cara pengumpulan data yang biasanya terdiri dari pengisian kuisisioner melalui google form dimana peneliti telah menyiapkan beberapa pilihan pertanyaan dan jawaban, yang kemudian diisi oleh respond.

Berikut adalah pertanyaan yang disebarakan melalui google form:

1. Apakah pada saat anak-anak menggunakan gadget anda memberikan batasan waktu dalam penggunaannya?YA/TIDAK
2. Apakah dampak penggunaan gadget merubah sifat perilaku anak kepada anda?YA/TIDAK
3. Seringkah anda memberikan gadget kepada anak anda ketika anda sedang menangis dengan alasan agar anak menjadi tenang?YA/TIDAK
4. Apakah gadget dapat membantu anak anda dalam bidang pendidikan?YA/TIDAK
5. Apakah anda merasa kualitas interaksi emosional anda dengan anak menurun sejak anak lebih sering menggunakan gadget?YA/TIDAK

4. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Pabuaran Rt01/Rw01 Kelurahan Manis Jaya, Kecamatan Jatiuwung, Kota Tangerang, Banten. Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian pada Minggu 27 Oktober 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini akan lebih membahas mengenai hasil dari penelitian yang telah kami sebarakan dalam bentuk angket dengan perhitungan data statistik yang diperoleh dari hasil penyebaran google form kepada responden. Setelah data terkumpul lalu dilanjut dengan pengolahan data berdasarkan dari jawaban responden yang telah mengisi google form tersebut dengan jawaban Ya atau Tidak.

Pembahasan angket dengan 20 responden yang telah penulis susun secara sistematis dan telah dibuatkan dalam bentuk table seperti berikut:

NO	Nama Responden	No Butir Pertanyaan					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Firman	1	1	0	1	1	4

2	Sunarti	0	0	0	1	0	1
3	Halik	1	1	1	1	1	5
4	Lulu	1	0	0	1	0	2
5	Sri	0	1	0	1	1	3
6	Alfin sahari	1	1	1	1	1	5
7	Oscar	1	1	1	0	1	4
8	Wiwi	1	1	0	1	0	3
9	Nuryani	1	1	0	1	0	3
10	Feri	1	0	0	1	0	2
11	Hanifah	1	1	0	1	0	3
12	Nana	0	1	1	1	1	4
13	Astri	1	1	1	1	1	5
14	Andrytanti	0	1	1	1	0	3
15	Teti	1	1	0	1	0	3
16	Hindun	1	0	1	1	1	4
17	Adul	1	1	1	1	1	5
18	Ceppy	1	1	1	0	1	4
19	Uma	1	1	0	1	1	4
20	Nanang	0	1	1	1	1	4
	Total	15	16	10	18	12	71

Rata-rata hasil angket variable $\frac{71}{200} \times 100 = 35,5\%$

Pembahasan

Gadget merupakan perangkat elektronik yang sangat umum ditemui pada zaman sekarang, namun pengaruh yang disebabkan oleh *gadget* dapat berdampak positif dan negative bagi penggunanya. Terutama pada anak-anak dibawah umur yang sudah diberikan *gadget* oleh

orang tuanya, ini dapat berpengaruh pada masalah komunikasi orang tua dan anak yang menjadi berkurang setelah terpengaruh dari penggunaan *gadget* itu sendiri.

Maka dari itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar tidak terjadi lagi masalah dalam hal komunikasi yang terjadi pada orang tua dan anak yang disebabkan oleh *gadget*. Berdasarkan pada penelitian yang sudah kami lakukan, dengan melakukan penyebaran kuisioner kepada beberapa orang tua yang sudah memiliki anak.

Dapat diperoleh hasilnya yang akan diuraikan berdasarkan 5 butir pertanyaan-pertanyaan pada kuisioner tersebut sebagai berikut:

1. Apakah pada saat anak-anak menggunakan *gadget* anda memberikan batasan waktu dalam penggunaannya?

Berdasarkan pertanyaan diatas diperoleh sebanyak 80% menjawab Ya dan 20% menjawab Tidak, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh responden sangat memperhatikan waktu dalam penggunaan *gadget* yang digunakan oleh anaknya.

2. Apakah dampak penggunaan *gadget* merubah sifat perilaku anak terhadap anda?

Berdasarkan pertanyaan diatas diperoleh sebanyak 80% menjawab Ya dan 20% menjawab Tidak, dari h (salma, Populasi dan Sample: Pengertian, Perbedaan dan Contoh, 2023)asil tersebut dapat disimpulkan dampak dari penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi pada perilaku anak sehari-hari kepada orang tuanya dan ini menjadi salah satu masalah penting untuk orang tua lainnya yang ada diluar sana agar selalu memperhatikan anaknya dalam penggunaan *gadget* sehari-hari

3. Seringkah anda memberikan gadget kepada anak anda ketika anak sedang menangis, dengan alasan agar anak menjadi tenang?

Dari pertanyaan diatas terdapat sebanyak 50% menjawab Ya dan 50% lagi menjawab Tidak, dari hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan masih banyaknya orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya dengan alasan agar anak tidak menangis, padahal itu akan menjadi sebuah kebiasaan yang sangat buruk bagi sang anak dan akan terus menangis jika tidak diberi gadget oleh orang tuanya.

4. Apakah gadget dapat membantu anak anda dalam bidang Pendidikan?

Berdasarkan pertanyaan diatas diperoleh sebanyak 100% menjawab Ya, dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan gadget terhadap Pendidikan anak terdapat hal

positif didalam nya, seperti dapat membantu anak dalam hal belajar contohnya dalam mencari bahan belajar di Internet.

5. Apakah anda merasa kualitas interaksi emosional anda dengan anak menurun sejak anak lebih sering menggunakan gadget?

Berdasarkan pertanyaan diatas diperoleh 60% menjawab Ya dan 40% menjawab Tidak, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan gadget mempunyai dampak negative yaitu semenjak menggunakan gadget komunikasi orang tua dan anak secara langsung menjadi berkurang karena dampak penggunaan gadget tersebut anak menjadi kurang berbicara bahkan bercerita kepada orang tuanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini mengenai “Pengaruh *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Orang Tua dan Anak Di Desa Pabuaran” dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap anak dibawah umur sangat mempengaruhi jalannya komunikasi antara orang tua dan anak, bahwasanya *gadget* tidak diperuntukkan pada anak dibawah umur akan tetapi ada saja orang tua yang sudah memberikan *gadget* kepada anaknya yang belum semestinya mempunyai *gadget*. Karena anak dapat mengakses apa saja yang semestinya belum bisa dia gunakan bila sudah dibiarkan begitu saja dalam menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negative, hal positifnya dapat membatu anak dalam sarana pembelajaran pada pendidikannya akan tetapi ada dampak negative didalamnya seperti berkurangnya etika komunikasi orang tua dan anak secara langsung serta menjadi tidak adanya saling keterbukaan orang tua dan anak dalam komunikasi yang berjalan setiap harinya

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap anak yang akan mempengaruhi etika komunikasi terhadap orang tuanya serta penilaian orang tua secara langsung bagaimana dia memberikan *gadget* terhadap anaknya pada kehidupan sehari hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Abdullah, P. W., Diva, F., & Hamid, I. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 29-47.
- Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurliana, N., & Aini, N. (2021). Dampak gadget terhadap komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal AsSalam*, 5(1), 101-109.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Karlina, D. A. (2020). Mengenal dampak positif dan negatif internet untuk anak pada orang tua. *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 53-56.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Sulyandari, A. K. (2019). PENGARUH GADGED PADA ANAK USIA DINI. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 11-20.
- Nurliana, N., & Aini, N. (2021). Dampak gadget terhadap komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal AsSalam*, 5(1), 101-109.
- KHOTIJAH, S. (2015). Pembatasan Penggunaan Internet pada Anak-Anak di Bawah Umur. *Faktor Exacta*, 6(3), 241-252.
- Ramadhani, I. R., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96-105.
- Balaka, M. Y. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif. <https://penerbitdeepublish.com/populasi-dan-sampel/>