

# PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI ORANGTUA DAN ANAK DI KELURAHAN WALIAN KECAMATAN TOMOHON SELATAN

Oleh :

**Abigael Sarah Rumende**

**Debby D.V Kawengian**

**Sintje A. Rondonuwu**

Email :

[abigaelrumende@gmail.com](mailto:abigaelrumende@gmail.com)

## RINGKASAN

*Gadget* memiliki sebuah peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Fungsi dari *gadget* sendiri yaitu sebagai media komunikasi, sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi, dan juga dapat digunakan untuk hiburan. Sehingga dengan adanya kehadiran *gadget* yang semakin canggih, membuah manusia lebih mudah untuk beraktivitas dan juga tidak memakan waktu yang lama. Akan tetapi, tidak sedikit pula orang yang menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak penting. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dalam kehidupan sehari-hari berdampak pada lingkungan terdekat kita yaitu keluarga. Dilihat dari fenomena yang terjadi di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan yaitu penggunaan *gadget* yang sulit dikontrol dapat mengganggu interaksi dalam keluarga. Perilaku tersebut membuat interaksi orangtua dan anak tidak dibangun dengan baik. Pada awalnya, mereka melakukan interaksi secara langsung namun kini sudah digantikan oleh kehadiran *gadget*. Mereka lebih sering bertatap dengan layar *gadget* dibanding bertatap muka dengan anggota keluarganya, sehingga membuat anggota keluarga menjadi lebih individualis dan kesalahpahaman akan lebih mudah terjadi. Permasalahan yang ingin dibahas dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan. Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratifications*. Untuk membuktikan hipotesis, peneliti menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana. Dapat diketahui dari hasil pengujian tersebut terlihat dengan jelas bahwa variabel bebas Penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap variabel terikat Interaksi Orangtua dan Anak.

**Kata Kunci : Gadget dan Interaksi**



**THE EFFECT OF USE GADGETS ON PARENT AND CHILD IN WALIAN VILLAGE  
SOUTH TOMOHON SUB DISTRICT**

By :

**Abigael Sarah Rumende**

**Debby D.V Kawengian**

**Sintje Rondonuwu**

Email : [abigaelrumende@gmail.com](mailto:abigaelrumende@gmail.com)

**SUMMARY**

*Gadgets have a very important role in human daily life. The function of the gadget itself is as a communication medium, as a tool to access various information, and can also be used for entertainment. So that with the presence of increasingly sophisticated gadgets, making people easier to move and also does not take a long time. However, not a few people who use gadgets for things that are not important. Excessive use of gadgets in everyday life has an impact on our immediate environment, namely family. Judging from the phenomena that occur in Walian Village, Tomohon Selatan District, the use of gadgets that are difficult to control can interfere with interactions within the family. This behavior makes the interaction between parent and child not well developed. At first, they interacted directly but now it has been replaced by the presence of gadgets. They are more often face to face with gadget screens than face to face with family members, so that makes family members become more individualistic and misunderstandings will be easier to occur. The problem to be discussed in this study is whether there is an influence of the use of gadgets on the interaction of parents and children in Walian Village, Tomohon Selatan District. This research uses the theory of Uses and Gratifications. To prove the hypothesis, researchers used a simple linear regression analysis technique. It can be seen from the results of these tests that it is clearly seen that the independent variable Use of Gadgets influences the dependent variable Parent and Child Interaction*

**Keyword : Gadget and interaction**



## PENDAHULUAN

Pada era modern sakarang, masyarakat tidak bisa lepas dari adanya penggunaan alat elektronik yang makin canggih, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* memiliki sebuah peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Fungsi dari *gadget* sendiri yaitu sebagai media komunikasi, sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi, dan juga dapat digunakan untuk hiburan. Sehingga dengan adanya kehadiran *gadget* yang semakin canggih, membuah manusia lebih mudah untuk beraktivitas dan juga tidak memakan waktu yang lama.

Akan tetapi, tidak sedikit pula orang yang menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak penting. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dalam kehidupan sehari-hari berdampak pada lingkungan terdekat kita yaitu keluarga. Fenomena yang terjadi saat ini yaitu ketika suatu keluarga berkumpul bersama dirumah, mereka duduk bersama dan makan bersama namun sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing. Anak-anak yang asyik bermain dengan *gadget* yang difasilitasi oleh orangtuanya, begitu pula dengan orangtua yang sibuk menggunakan *gadget*. Mereka lebih fokus pada alat elektronik tersebut ketimbang dengan kehadiran orang yang berada di sekitarnya. Penggunaan *gadget* yang sulit dikontrol dapat mengganggu interaksi dalam keluarga. Perilaku tersebut membuat interaksi orangtua dan anak tidak dibangun dengan baik. Komunikasi yang tak terjalin harmonis akibat sibuk menggunakan *gadget* berpotensi menjauhkan ikatan emosional orangtua dengan anak. Pada awalnya, mereka melakukan interaksi secara langsung namun kini sudah digantikan oleh kehadiran *gadget*. Mereka lebih sering bertatapn dengan layar *gadget* dibanding bertatapn muka dengan anggota keluarganya, sehingga membuat anggota keluarga menjadi lebih individualis dan kesalahpahaman akan lebih mudah terjadi.

Hal-hal inilah yang membuat saya sebagai peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan

Apa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan?



## TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan.

## MANFAAT PENELITIAN

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu komunikasi yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan diskusi bagi masyarakat tentang menggunakan *gadget* secara bijaksana.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Pengaruh

Menurut W.J.S Poewadarminta, dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, definisi pengaruh adalah suatu daya yang ada dalam sesuatu yang sifatnya dapat memberi perubahan kepada yang lain.

### Pengertian Gadget

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Menurut Derry (2014) *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham (2011) *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.

### Pengertian Interaksi

Dalam Buku Chaplin J.P (2011) interaksi adalah satu pertalian sosial antara individu sedemikian rupa sehingga individu yang bersangkutan saling mempengaruhinya satu sama lain.



Menurut Soerjono dalam Nurani Suyomukti (2016) interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat adalah:

a. Adanya Kontak Sosial

Kata kontak berasal dari baha latin *con* atau *cum* (bersama-sama) dan *tango* (menyentuh) jadi arti secara harafiah adalah bentuj bersama-sama menyentuh.

b. Adanya Komunikasi

Dengan adanya komunikasi, sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok manusia atau orang perseorangan dapat di ketahui oleh kelompok-kelompok lain atau orang-orang lainnya.

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Gillin dan Gillin dalam buku Soekanto yaitu:

a. Proses-proses yang Asosiatif

Proses asosiatif adalah proses interaksi yang cenderung menjalin kesatuan dan meningkatkan solidaritas anggota kelompok

1. Kerjasama (*cooperation*)

Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut; kesadaran akan adanya kepentinga-kepentingan sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna.

2. Akomodasi (*accomodation*)

Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan, berarti adanya suatu keseimbangan dalam interaksi antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat.

3. Asimilasi

Suatu proses dalam taraf kelanjutan, yang ditandai dengan adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antara individu atau kelompok dan juga meliputi usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama.

b. Proses-proses yang Disosiatif



Proses perlawanan (oposisi) yang dilakukan individu-individu dan kelompok dalam proses sosial di antara mereka pada suatu masyarakat.

1. Persaingan (*competition*)

Persaingan dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, di mana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman.

2. Pertentangan adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

### **Teori *Uses and Gratifications***

Teori ini diperkenalkan oleh Herbert Blummer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication: Current Perpectives on Gratification Research*. Teori ini berpusat pada penggunaan media untuk mendapatkan suatu kepuasan atau kebutuhannya. Media berperan pasif sedangkan audience berperan aktif dalam menentukan media apa untuk memuaskan kebutuhan dan berdampak bagi penggunaannya.

Katz, Blummer & Gurevitch menjelaskan mengenai asumsi dasar dari Teori Uses and Gratifications, yaitu:

1. Khalayak dianggap aktif, artinya khalayak sebagai bagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
2. Dalam proses komunikasi massa, inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada khalayak
3. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi media lebih luas. Bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung pada perilaku yang bersangkutan.
4. Tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak. Artinya, orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
5. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu oleh orientasi khalayak.

Teori *uses and gratifications* ini menjelaskan tentang sifat khalayak yang aktif dalam mengkonsumsi media sehingga mereka dapat selektif dalam memilih pesan media yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan audiens. Pemilihan media yang dilakukan audiens merupakan salah satu cara pemenuhan kebutuhan mereka dalam menerima informasi. Khalayak mengkonsumsi suatu media didorong oleh motif tertentu guna memenuhi kebutuhan mereka.



## METODOLOGI PENELITIAN

### Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

### Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan.

### Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk sampel yang diambil dari populasi haru betul-betul representative (mewakili). Sampel dalam penelitian ini adalah orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan yang sering menggunakan *gadget*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah dengan mengambil 10% dari jumlah KK. Terdapat 739 KK di Kelurahan Walian, yang berarti sebanyak 74 KK yang menjadi sampel apada penelitian ini. ini.

### TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Menurut Sugiyono bahwa Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Penulis memilih teknik purposive sampling yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini

## TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kuesioner dan observasi.

## VARIABEL PENELITIAN DAN DEFINISI OPERASIONAL

Variabel Independen (X) adalah penggunaan *gadget* didefinisikan secara operasional yaitu pemakaian perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Variabel Independen (X) dapat diukur dengan indikator-indikator sebagai berikut:

- Intensitas penggunaan *gadget*
- Tujuan menggunakan *gadget*

Variabel Dependen (Y) adalah interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan didefinisikan secara operasional sebagai hubungan antara orangtua dan anak yang dimana mereka saling mempengaruhi satu sama lain dan juga tinggal di wilayah Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan. Variabel Dependen (Y) dapat diukur dengan indikator-indikator sebagai berikut:

- Interaksi yang asosiatif
- Interaksi yang disosiatif

## TEKNIK PENGUJIAN DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan linear sederhana. Alat bantu yang digunakan untuk mengelolah hasil data kuesioner dengan menggunakan aplikasi SPSS 22.

### Uji Validitas

Uji validitas menurut Sugiarto (2017:205) validitas menyatakan keakurat atau ketetapan. Artinya, data yang valid adalah data yang akurat atau data yang tepat. Dalam melakukan penguraian validitas digunakan alat bantu program SPSS 22. Valid tidaknya suatu instrumen dapat diketahui dengan membandingkan indeks korelasi produk moment pearson dengan level signifikan 5%. Bila signifikan hasil korelasi  $< 0,05(5\%)$  maka dinyatakan valid dan sebaliknya dikatakan tidak valid.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menurut Sugiarto (2017:208) reliabel berkenaan dengan konsisten, presisi, dan ketelitian. Tujuan pengujian reliabilitas adalah untuk mengetahui atau melihat apakah data penelitian merupakan data yang dapat dipercaya dan konsisten. Uji reliabilitas dalam

penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22. Adapun kriteria dari pengujian reliabilitas adalah:

1. Jika nilai koefisien reliabilitas  $> 0,06$  maka data yang diuji memiliki reliabilitas yang terpercaya.
2. Nilai koefisien reliabilitas  $< 0,06$  maka data yang diuji tidak reliabel.

## TEKNIK ANALISIS DATA

### Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi Sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Sugiyono 2014:270). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi orangtua dan anak dengan formula sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

Dimana:

- $Y$  : Interaksi Orangtua dan Anak
- $x$  : Penggunaan *Gadget*
- $a$  : Konstanta
- $b$  : Koefisien arah  $b$

### UJI KOEFISIEN DETERMINAN R SQUARE

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah koefisien yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel bebas ( $X$ ) mempengaruhi variabel terikat ( $Y$ ). Nilai koefisien determinasi berkisar antara nol sampai satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti variabel-variabel dependen yang sangat terbatas dan nilai yang mendekati 1 berarti variabel-variabel independen sudah dapat memberi semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen.

### UJI HIPOTESIS

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara parsial berpengaruh terhadap variabel terikat.

1. Dengan menggunakan nilai probabilitas signifikansi
  - a.  $H_0$  akan diterima jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05
  - b.  $H_a$  akan diterima jika tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05
2. Dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$

a.  $H_a$  akan diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$

b.  $H_o$  akan diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian validitas pada variabel penggunaan *gadget* (X) data diperoleh 6 item pernyataan yang dinyatakan valid karena mempunyai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dan hasil pengujian validitas pada variabel interaksi orangtua dan anak (Y) data diperoleh 6 item pernyataan yang dinyatakan valid karena mempunyai nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Hasil uji reliabilitas didapatkan bahwa variabel penggunaan *gadget* (X) memperoleh nilai 0,216 dan variabel interaksi orangtua dan anak (Y) memperoleh 0,297. Dimana hasil tersebut  $> 0,06$  sehingga data yang diuji dinyatakan semua instrumen dalam penelitian ini reliabel.

Hasil persamaan regresi linier sederhana diperoleh  $Y = 11,182 + 0,359X$ . Dari persamaan tersebut, diketahui bahwa nilai konstanta  $a$  sebesar 11,182 yang merupakan angka konstan menunjukkan bahwa jika variabel penggunaan *gadget* (X) konstan maka rata-rata nilai variabel interaksi orangtua dan anak adalah sebesar 11,182. Selanjutnya, diketahui nilai koefisien regresi sebesar 0,359. Nilai ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% atau 1 skala jawaban responden maka nilai konstanta interaksi orangtua dan anak (Y) akan meningkat sebesar 0,359. Karena nilai koefisien regresi bernilai positif, maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa jika penggunaan *gadget* (X) meningkat maka interaksi orangtua dan anak (Y) juga akan meningkat.

Selanjutnya, berdasarkan perhitungan koefisien korelasi (R) dan koefisien determinan, ditemukan nilai koefisien korelasi sebesar 0,608 dan apabila diinterpretasikan nilai R termasuk di 0,60 – 0,799 yang berarti hubungan antara variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap interaksi orangtua dan anak (Y) dikategorikan kuat. Kemudian, nilai koefisien determinan ( $R^2$ ) berada pada angka 0,840 atau sama dengan 84%. Angka tersebut menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap interaksi orangtua dan anak sebesar 84% berada pada tingkat hubungan yang sangat kuat. Sedangkan sisanya 16%, dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Hasil analisis uji-t diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Nilai  $t_{hitung}$  pada penelitian ini sebesar 2,575 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,666. Sehingga hasil uji hipotesis pada penelitian ini

adalah:

$H^a$  : Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan

$H^o$  : Penggunaan *gadget* tidak berpengaruh terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan

Ketentuan  $H^a$  dapat diterima  $H^o$  dapat ditolak adalah jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan diketahui pada penelitian ini didapatkan hasil  $t_{hitung}$  yaitu 2,575 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 1,666. Selain itu terdapat ketentuan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05 dimana  $H^a$  dapat diterima dan  $H^o$  ditolak jika didapati nilai signifikansi pada penelitian ini lebih kecil dari signifikan 0,05. Selanjutnya, pada penelitian menunjukkan hasil analisis uji-t diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikan 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini  $H^a$  dapat diterima dan  $H^o$  ditolak. Hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan hipotesis yang diajukan peneliti yang menyatakan penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan dapat diterima.

### KESIMPULAN

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif.
2. Pengaruh positif di antaranya interaksi yang asosiatif. Dapat dilihat dari sikap orangtua dan anak, dimana mereka masih dapat membangun kerjasama, mereka dapat mengatasi suatu konflik dan saling menghargai perbedaan satu sama lain.
3. Pengaruh negatif di antaranya interaksi yang disosiatif. Dapat dilihat dari sikap orangtua dan anak, dimana mereka memiliki sikap pertentangan satu sama lain dan sikap memaksakan kehendak.

### SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi orangtua dan anak maka alangkah baiknya orangtua lebih memperhatikan lagi pemakaian *gadgetnya* dan pada anak. Supaya *gadget* bisa digunakan sebagaimana mestinya sehingga tidak



berdampak buruk bagi interaksi orangtua dan anak.

2. Hendaknya waktu pemakaian *gadget* juga perlu diperhatikan karena intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi akan membuat orangtua dan anak memiliki sikap yang buruk.



## DAFTAR PUSTAKA

Chaplin J.P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT RadjaGrafindo.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Effendy, Onong Uchana. 1984. *Ilmu Komunukasi Teori dan Praktek*. Bandung: Rosda Karya

Gunarsa S.D. 1976. *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

R.A. Koesnan, 2005. *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*. Bandung: Sumur

Shochib, Moh. 2010. *Pola Asuh Orangtua (Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri Sebagai Pribadi Yang Berkarakter)*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soerjono, Soekanto. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang No 35 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.

Vardiansyah Dani. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Bogor: Ghalia Indonesia

Sumber Lainnya:

<https://id.theasianparent.com/apakah-gadget-mengganggu-komunikasi-keluarga>

<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586>



<http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips/article/view/7330/7297>



