

**PERSEPSI ORANG TUA TENTANG KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK
PENGGUNA GADGET DI KOTA SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh :

Deni Irwanto

NIM. B76212110

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
JANUARI 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama Dem Irwanto

NIM B76212110

Prodi Ilmu Komunikasi

Alamat Jl. Sidosermo IV/ GG. XI No.38 Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa.

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 11 Januari 2019

Yang menyatakan



NIM B76212110

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Deni Irwanto
NIM : B76212110
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : **Persepsi Orang Tua Terhadap Komunikasi Interpersonal
Anak Pengguna Gadget**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 11 Januari 2019

Dosen Pembimbing



Drs. H. Hamdun Sulhan, M.Si

195403121982031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Deni Irwanto ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 31 Agustus 2019

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Dakwah dan Komunikasi



Dekan,

Abd. Halim, M.Ag
NIP. 196307251991031003

Penguji I,

Drs. H. M. Hamdan Sulhan, M.Si
NIP. 195403121982031002

Penguji II,

Drs. Yovan Mudjiono, M.Si
NIP. 195409071982031003

Penguji III,

Dr. Agoes Moh. Moefad, SH, M.Si
NIP. 197008252005011004

Penguji IV,

Dr. Nikmah Hadiati Salisah, S.Ip, M.Si
NIP. 197301141999032004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang beranda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Deni Irwanto
NIM : B76212110
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Ilmu Komunikasi
E-mail address : Deni.irwanto1993@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Persepsi Orang Tua Tentang Komunikasi Interpersonal Anak Pengguna Gadget Di Kota Surabaya

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Februari 2019

Penulis

(Deni Irwanto)
nama orang dan tanda tangan

2	Puji Asmaul Cusna. 2017	Pengaruh media <i>gadget</i> pada perkembangan karakter anak	Jurnal penelitian kualitatif	Persamaan dalam penelitian ini menuju pada Objek penelitian yaitu mengenai pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan anak.	Perbedaan penelitian ini lebih menitik beratkan pada pengaruh media gadget terhadap komunikasi interpersonal anak.
3	Yulia Trinika. 2015	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan Psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK swasta Kristen Immanuel	Jurnal penelitian kuantitatif	Persamaan dalam penelitian ini adalah membahas dampak yang di timbulakan dari penggunaan gadget pada anak	Perbedaan penelitian ini adalah objek penelitian yang lebih mengacu pada anak usi pra sekolah (3-6 tahun).

perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui oleh masyarakat; e. Mampu memperbaiki dirinya karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubah. Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi antarpribadi, yaitu:

- (a) Setiap orang bertingkah laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya. Bila seseorang mahasiswa menganggap dirinya sebagai orang yang rajin, ia akan berusaha menghadiri kuliah secara teratur, membuat catatan yang baik, mempelajari materi kuliah dengan sungguh-sungguh, sehingga memperoleh nilai akademis yang baik.
- (b) Membuka diri. Pengetahuan tentang diri kita akan meningkatkan komunikasi, dan pada saat yang sama, berkomunikasi dengan orang lain meningkatkan pengetahuan tentang diri kita. Dengan membuka diri, konsep diri menjadi dekat pada kenyataan. Bila konsep diri sesuai dengan pengalaman kita, kita akan lebih terbuka untuk menerima pengalaman-pengalaman dan gagasan baru.
- (c) Percaya diri. Ketakutan untuk melakukan komunikasi dikenal sebagai communication apprehension. Orang yang aprehensif dalam komunikasi disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri. Untuk menumbuhkan percaya diri, menumbuhkan konsep diri yang sehat menjadi perlu.
- (d) Selektivitas. Konsep diri mempengaruhi perilaku komunikasi kita karena konsep diri mempengaruhi kepada pesan apa kita bersedia membuka diri (terpaan selektif), bagaimana kita mempersepsi pesan (persepsi selektif), dan apa yang kita ingat (ingatan selektif).

Menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com, 2011), “gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada gadget. Artinya, dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Ma'ruf (2015) - Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Berdasarkan definisi-definisi di atas gadget merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan gadget adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget.

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

Penelitian tentang penggunaan gadget atau smartphone juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya. Dalam riset Indonesia Consumer Insight Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan smartphone selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- 1) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau Instant Message, dan mengirim e-mail.
- 2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio.
- 3) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di download.
- 4) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan Smartphone adalah chatting dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, blogging atau forum 41%, App store 32%, video 27%, sharing konten 26%, hiburan 25%, berita 24% dan webmail 17%. Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas chatting populer. Riset menunjukkan aplikasi WhatsApp menduduki aplikasi chatting terpopuler dengan capaian 58%, diikuti BBM 41%, Line 35%, Kakao Talk 30%, WeChat 27%, Hangouts Google 20%, Yahoo Messenger 18%, Skype 7% dan ChatON 6% (Arfi Bambani, 2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sharen Gifary dan Iis Kunira N (2015) mengemukakan bahwa, pengguna smartphone didominasi oleh wanita. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Nielsen On Device Meter (ODM) pada Februari 2014 tentang wanita

perangai keduanya, timbulah keinginan embah Sholeh Semendhi untuk mengambil kedua santri tersebut untuk merantau. Karena sebelumnya beliau memang sudah bernadzar bahwa : “aku tidak akan mengawinkan kedua anakku, apabila tidak ada dua orang bersaudara yang datang kepadaku secara bersama-sama.” Dalam melaksanakan kehendak mbah Sholeh Semendhi, mas Sayyid Sulaiman merasa perlu minta waktu mohon izin kepada kedua orang tuanya di Cirebon. Sementara adiknya mas Sayyid Arif tetap tinggal di Pasuruan. Pada saat mas Sayyid Sulaiman berada dalam perjalanan yang memakan waktu 3 bulan, ketika itulah Mas Sayyid Arif di nikahkan terlebih dahulu. Dan barulah sekembalinya mas Sayyid Sulaiman dari Cirebon, mbah Sholeh Semendhi menikahkan beliau denganputrinya yang kedua yaitu adik dari istri mas Sayyid Arif.

Dari perkawinan mas Sayyid Sulaiman dengan putri mbah Sjoleh Semendhi lahirlah seorang putra yang di beri nama “ALI AKBAR”. Mas Sayyid Ali Akbar inilah yg kemudian membuka lembaran emas keluarga besar Sidosermo. Dan mas Sayyid Sulaiman sendiri menetap di Kanogoro Pasuruan. Ketika beliau hendak pulang ke Cirebon, dalam perjalanan pulang beliau jatuh sakit di daerah sekitar Jombang, Jawa Timur, Hingga beliau dipanggil menghadap sang Kholiq dan di kuburkan di Mojoagung, Jombang. Sedangkan mas Sayyid Ali Akbar sendiri akhirnya menuntut ilmu di Pondok Pesantren Sunan Ampel, Surabaya. Setelah lama belajar di Pondok Pesantren milik Sunan Ampel, Sayyid Ali Akbar kemudian diperintahkan kembali pulang untuk menyebarkan ajaran Islam oleh Sunan Ampel. Dalam perjalanannya dari Ampel kembali ke Masyarakat untuk mengamalkan ilmu yang di peroleh selama mengaji, Ali Singgah di sebuah tempat sebelah timur Wonokromo, saat itu Wonokromo dan sekitarnya masih berupa hutan belantara. Kemudian di bantu sejumlah pengikutnya, mas Sayyid Ali Akbar mendirikan perkampungan untuk menyebarkan ajaran agama Islam. Setelah

Kantor Kelurahan Sidosermo terletak pada 30km dari ibu kota kabupaten/kota. Sedangkan jika jarak Kelurahan Sidosermo dengan pusat Kota Surabaya \pm 10km Cukup jauh karena Kelurahan Sidosermo terletak di bagian Surabaya selatan, jika di tempuh dengan kendaraan bermotor hanya 20 menit.

c) Kondisi Demografis Kelurahan Sidosermo

Demografi adalah ilmu kependudukan, ilmu pengetahuan tentang susunan dan pertumbuhan penduduk, cabang ilmu yang memberi uraian atau lukisan berupa statistik mengenai suatu bangsa dilihat dari sudut social dan politik. Keberadaan demografi (kondisi penduduk) bertalian dengan kondisi penduduk, meningkat dan menurunnya laju pertumbuhan penduduk suatu daerah dapat diketahui melalui data-data yang terdapat dalam demografi daerah itu sendiri. Fungsi data demografi adalah sebagai informasi tentang pertumbuhan penduduk pada kondisi daerah tersebut setiap orang yang berkepentingan atau membutuhkan data-data.

Kondisi demografi yang dimaksud ini adalah gambaran statistic konsisi pertumbuhan penduduk kelurahan Sidosermo. Jumlah penduduk resmi yang tercatat dalam data statistik kelurahan Sidosermo yakni sebanyak 14432 jiwa dari berbagai tingkatan umur dan jenis kelamin.

Tabel 3.1

Jumlah Penduduk berdsarka Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	7191
2	Perempuan	7241
Total		14432

Sumber: Data Statistik Kelurahan Sidosermo 2018

penelitian di susun, diolah yang kemudian di tarik dalam bentuk pernyataan yang bersifat umum. Untuk itu peneliti harus memahami berbagai hal yang berkaitan dengan pengumpulan data. Terutama pendekatan dan jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Peneliti mengumpulkan data ini di Kelurahan Sidosermo, kota Surabaya mulai tanggal 19 November 2018 sampai 15 Desember 2018, dan peneliti memperoleh beberapa informasi dari seluruh orang tua di kelurahan Sidosermo tentang persepsi Orang tua mengenai komunikasi Interpersonal anak Pengguna Gadget. Setelah melakukan serangkaian kegiatan dan observasi didapatkan beberapa temuan antar masing-masing informan, sebagai berikut:

Pada infotman yang pertama “Ibu Endang” setelah dilakukan wawancara dan diberikan beberapa pertanyaan oleh peneliti tentang “*Persepsi Orang Tua terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Pengguna Gadget*” Sebelum menginjak pada pertanyaan ini terlebih dahulu peneliti menanyakan sejak usia berapa anak informan diberikan fasilitas *Gadget*. Menurut Informan anaknya pakai handphone sejak usia 2 tahun dan itupun diberikan orang tuanya untuk melihat film kartun. Sedangkan “Pak Wawan” mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal gadget sejak kira-kira sejak SD kelas V. Sedangkan untuk “Bu Herlina” anaknya mengenal *Gadget* khususnya handpone sejak SMP Kelas 3 sedangkan untuk komputer mulai usia Sekolah Dasar. Dari beberapa informan ini jelas diketahui bahwa anak-anaknya telah diberikan / dikenalkan oleh Gadget sejak kecil.

Data yang diperoleh dalam penjabaran poin ini penting sekali untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Data ini juga diperlukan untuk menganalisa antara hasil temuan di lapangan dan teori yang berkaitan pada penelitian ini. Persepsi adalah sebuah tanggapan atau pemikiran pada suatu individu atau kelompok dalam suatu objek tertentu. Yang dapat memberikan makna atau pesan tertentu yang dianalisa secara mendalam melalui stimuli yang dipengaruhi pada empat indra yakni Pengelihatan,

BAB IV ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Di era digitalisasi ini telah menyebabkan perkembangan dunia komunikasi maju dengan sangat pesat. Gadget atau smartphone terus mengalami evolusi dari berbagai aspek baik hardware maupun software bahkan dari segi fungsi dan peranan. Yang awalnya hanya sebagai media komunikasi kini menjadi penerang yang dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia. Yang awalnya dirancang hanya untuk orang dewasa sekarang anak usia sekolah dasar pun sudah mampu mengoperasikannya. Dari hasil penelusuran beberapa hasil laporan penelitian, anak-anak dengan usia rata-rata 6-12 tahun di wilayah kelurahan sidosermo sudah menggunakan gadget. adanya hubungan yang positif dan signifikan antara anak pengguna gadget dengan perkembangan sosialnya. Rata-rata dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih cenderung bersikap individual dan lebih suka memilih permainan yang pasif dibandingkan anak-anak yang seusianya yang tidak menggunakan gadget. Namun perlu menjadi perhatian dari hasil penelitian tersebut hampir 60%-70% dari informan penelitian sudah memiliki gadget bahkan pemakaiannya melebihi dari waktu yang direkomendasikan beberapa ahli tentang penggunaan gadget. Artinya fenomena gadget ini dapat dikatakan sudah meluas bahkan mengglobal bagi level anak usia dini. Dan bagi orang tua serta pendidik ini bukanlah fenomena yang menggembarakan justru fenomena yang memprihatinkan bahkan perlu kewaspadaan dan pengawasan dari orang-orang dewasa. Seluruh saran dan rekomendasi dari hasil penelitian yang penulis temukan menyatakan bahwa perlu adanya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan anaknya dalam pemakaian gadget. Karena dampak gadget bagi anak usia dini Dibalik dari kelebihan dan kecanggihan perkembangan teknologi yang sangat pesat menimbulkan dampak yang negatif pula terhadap dunia komunikasi dan perkembangan anak.

Dalam poin ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang diperoleh dari pemilihan dan pengembangan dari bab penyajian data. Suatu penelitian memiliki cita-cita memperoleh hasil yang sesuai tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Hasil penelitian ini berupa data yang kemudian

dianalisa dan diinterpretasikan sesuai teknik dan metode yang telah ditentukan. Pada bab ini akan disajikan pembahasan hasil penelitian.

Dalam penelitian kualitatif analisa data merupakan tahapan untuk menelaah data yang diperoleh dari beberapa informan yang telah dipilih selama penelitian berlangsung. Selain itu juga bertujuan untuk menjelaskan dan memastikan kebenaran temuan penelitian. Pengkajian analisis data ini dilakukan mulai dari awal penelitian dan bersamaan dengan proses pengumpulan data di lapangan.

Data yang diperoleh dalam penjabaran poin ini penting sekali untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Data ini juga diperlukan untuk menganalisa antara hasil temuan di lapangan dan teori yang berkaitan pada penelitian ini.

Persepsi adalah sebuah tanggapan atau pemikiran pada suatu individu atau kelompok dalam suatu objek tertentu. Yang dapat memberikan makna atau pesan tertentu yang dianalisa secara mendalam melalui stimuli yang dipengaruhi pada empat indra yakni Pengelihat, Pendengaran, Suara, Bau, Rasa. Kemudian disalurkan pada otak jadilah suatu persepsi yang diolah menjadi kata atau tulisan mengenai suatu objek tertentu.

Di dalam persepsi memiliki empat tahap diantaranya adalah Sensasi, Atensi, Memory, Interpretasi, yang memiliki makna **Sensasi** (dapat didefinisikan sebagai makna yang kita pertalikan berdasarkan pengalaman masa lalu, stimulus (rangsangan) yang kita terima melalui lima indra) **Atensi** (perhatian adalah proses mental ketika stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah) **Memory** (ingatan yang ada dalam otak) dan **Interpretasi** (Tafsiran, Penjelasan, makna, arti, kesan, pendapat, kritis terhadap suatu objek yang berasal dari pemikiran mendalam).

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, memperoleh beberapa temuan pada saat dilakukan *indepth interview* atau yang disebut dengan wawancara mendalam untuk sebuah informansi yang dijabarkan mengenai persepsi, orang tua terhadap komunikasi interpersonal anak pengguna *Gadget*. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

1. Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget.

Di era modern ini, manusia seakan tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Hampir setiap barang yang kita gunakan saat ini adalah hasil campur tangan dari perkembangan teknologi. Manusia seakan dituntut untuk mengikuti dan menggunakan barang-barang tersebut. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang paling sering dan umumnya dimiliki oleh manusia yaitu *gadget*. *Gadget* atau *gawai* yang dikenal dalam bahasa Indonesia, sudah seperti barang kebutuhan buat manusia di era modern ini. Mulai dari orang tua, sampai anak kecil dapat dengan mudah mengoperasikannya. Beberapa gadget yang paling mudah ditemui dan dimiliki masyarakat modern saat ini yaitu *smartphone*, televisi, *computer*, *ipad*, dan *tab*.

Pesatnya perkembangan teknologi khususnya gadget, memicu berbagai kontroversi terkait dampak positif dan negative yang akan ditimbulkannya. Hal yang menjadi sorotan dalam penelitian ini yaitu dampak dari teknologi khususnya *gadget* bagi anak-anak. Terkait dengan adanya sorotan atau perhatian tersebut, diperlukan peran orang tua dalam menanggulangi dan mengatasi isu-isu tentang *gadget* tersebut. Oleh karena itu, orang tua dituntut untuk memiliki pengetahuan yang baik tentang *gadget* dan pemanfaatannya. Berikut ini analisis tentang *gadget*. Gadget merupakan alat yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi. Contohnya seperti handphone dan computer, saat ini gadget sudah hampir di miliki oleh setiap orang tanpa batasan usia, dari data yang dikumpulkan saat wawancara sebagian besar orang tua memahami tentang pemanfaatan gadget. Namun mereka kurang memahami tentang dampak pemakaian gadget yang berlebihan terhadap anak anak mereka, terutama di sisi komunikasi interpersonal anak. Karena dengan penggunaan gadget yang berlebihan pada anak menyebabkan anak cenderung lebih suka menyendiri dan tidak suka berbaur dengan lingkungan dan teman teman sebayanya.

Bahkan ada salah satu anak informan yang ketika gadget mereka di ambil oleh orang tua, anak tersebut marah dan menangis. Itu semua membuktikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan terhadap anak di bawah umur sangat tidak disarankan, karena selain mengganggu proses perkembang anak, proses komunikasi anak juga pun ikut terganggu, anak yang seharusnya mendapatkan wawasan sosial di lingkungannya menjadi lebih sering berdian diri dirumah dengan menggunakan

gadget. Itu semua menyebabkan proses komunikasi interpersonal anak terhadap lingkungannya menjadi terganggu dan menyebabkan anak lebih pasif dan pendiam ketika melaksanakan proses komunikasi di lingkungannya.

2. Cara Berkomunikasi Anak, Memberikan Pemahaman Tentang Penggunaan Gadget Yang Tepat Pada Anak.

Seperti yang kita ketahui bahwa dari hasil penelitian ini menggambarkan bagaimana proses perubahan komunikasi interpersonal anak sebelum dan sesudah menggunakan gadget, dari penjelasan informan yang berada di kelurahan sidosermo dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan gadget bagi anak usia dasar sangat lah tidak di sarankan, karena anak usia sekolah dasar belum memahami secara menyeluruh mengenai proses komunikasi dan hubungan sosial, saat anak memasuki usia 6-12 tahun saat itu lah anak mulai mengenal lingkungannya dengan baik.

Saat itu pula anak belajar mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonalnya baik terhadap keluarga, lingkungan sekitar atau pun masyarakat yang ada di luar lingkungannya. Dengan menggunakan gadget secara teratur menyebabkan anak memiliki tingkat fokus yang tinggi terhadap penggunaan gadget, yang menyebabkan komunikasi interpersonal anak menjadi terganggu dan tidak bisa berkembang dengan baik seperti komunikasi interpersonal anak yang tidak menggunakan gadget dalam kehidupan sehari hari. Dari pernyataan peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa dari komunikasi interpersonal anak dapat di gunakan untuk orang tua dalam menimbang perlu tidaknya memberikan fasilitas gadget pada anak usia dasar. Karena kesimpulan diatas tidak bisa di sama rata kan terhadap semua anak usia dasar yang menggunakan gadget, karena setiap anak yang menggunakan gadget memiliki efek yang berbeda antara satu dengan yang lain. Ada yang menjadi lebih pasif dalam berkomunikasi ada pula yang tidak terpengaruh dengan pemakaian gadget, orang tua harus bisa melihat dan memperhatikan efek dari penggunaan gadget pada masing masing anak, karena dengan adanya peran orang tua yang tanggap dan perhatian terhadap perkembangan anak, akan menjadikan anak mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

