

**Received:** Filled 02-12-2024 | **Accepted:** 05-01-2025 | **Published:** 03-02-2025

**KOMUNIKASI PERSUASIF ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN  
KECANDUAN GADGET PADA ANAK**

**<sup>1</sup>Ridwan Muhammad Hasan, <sup>2</sup>Radifa Rahma Putri**

<sup>1,2</sup>Univesitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Email Korespondensi: ridwanhasan45@gmail.com

**ABSTRACT**

Persuasive Communication Techniques Used by Parents in Preventing Gadget Addiction in Children: A Study in Gampong Neusu Jaya, Baiturrahman District, Banda Aceh City. This study aims to determine how persuasive communication techniques are used by parents in preventing gadget addiction among children in Gampong Neusu Jaya and to identify various factors that influence the effectiveness of parental communication in preventing gadget addiction among children. This study is a qualitative study, with a descriptive research design, using observation, interviews, and documentation techniques. The research subjects consisted of 15 people, comprising 13 mothers and 2 fathers who had children aged 6-12 years. Based on the results of interviews with parents, the findings of this study are that in preventing gadget addiction in children, parents use persuasive communication techniques. The techniques used are open communication between children and parents, setting time limits on gadget use, providing alternatives by inviting children to do other activities, conveying messages to children about the negative effects of excessive gadget use, and communication between fathers and mothers. Factors influencing the effectiveness of parental communication in preventing gadget addiction in children include communication barriers between parents and gadget-addicted children, consistency in enforcing rules, parental discipline, and the initial use of gadgets by children based on educational needs, which eventually leads to a shift in the use of gadgets by children.

**Keywords:** *Persuasive Communication Techniques, Parents, Gadgets, Prevention of Gadget Addiction in Children*

**ABSTRAK**

Teknik Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Pencegaha Kecanduan *Gadget* Pada Anak Studi di Gampong Neusu Jaya Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknik komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak di Gampong Neusu Jaya dan mengidentifikasi berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi orang tua dalam upaya pencegahan keanduan gadget pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif serta menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 15 orang yang terdiri dari 13 ibu dan 2 orang

ayah yang memiliki anak usia 6-12 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, adapun hasil penelitian yang didapati adalah dalam pencegahan kecanduan *gadget* pada anak, maka orang tua melakukan teknik komunikasi persuasif. Teknik yang dilakukan adalah dengan cara pendekatan komunikasi antar anak dan orang tua dengan komunikasi yang terbuka, memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget*, memberikan alternatif lain dengan mengajak aktivitas lain, penyampaian pesan terhadap anak mengenai pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan serta komunikasi antara ayah dan ibu. Faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi orang tua dalam upaya pencegahan kecanduan *gadget* pada anak adalah hambatan komunikasi orang tua terhadap anak pecandu *gadget*, konsistensi dalam penerapan aturan, disiplin orang tua, dan awal penggunaan *gadget* oleh anak yang didasari kebutuhan pendidikan dan akhirnya terjadi pergeseran kegunaan *gadget* oleh anak.

**Kata Kunci:** Teknik Komunikasi Persuasif, Orang Tua, Gadget, Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak

## **PENDAHULUAN**

Orang tua adalah guru pertama sekaligus utama bagi anak-anak mereka, karena pendidikan pertama anak berasal dari keluarga. Peran orang tua sangat penting dalam membangun karakter, moral, dan kepribadian anak. Allah SWT menegaskan dalam surah At-Tahrim ayat 6: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya manusia dan batu...” (Q.S. At-Tahrim: 6).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ  
غُلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.*

Ibnu Katsir menjelaskan bahwa ayat ini memerintahkan orang tua untuk mendidik keluarganya agar taat, mencegah maksiat, dan memperbanyak zikir. Dengan demikian, pendidikan agama dalam keluarga adalah kewajiban yang akan dipertanggungjawabkan di akhirat.

Orang tua menjadi lingkungan pertama yang membentuk pertumbuhan anak. Ayah dan ibu memikul tanggung jawab mengasuh, menciptakan suasana harmonis, serta mengembangkan kepribadian anak. Masa kanak-kanak adalah periode emas pembentukan karakter, sehingga orang tua harus menanamkan nilai kebaikan sejak dini. Abdullah Idi menegaskan bahwa pendidikan keluarga adalah fondasi utama sebelum anak mengenal pendidikan sekolah maupun masyarakat. (Idi & Safaria, 2015)

Anak merupakan individu yang masih dalam proses tumbuh kembang fisik, mental, dan sosial. Islam mengajarkan bahwa anak lahir dalam keadaan fitrah, suci, dan berpotensi baik. Hadis riwayat Bukhari dan Muslim menjelaskan bahwa setiap bayi lahir dalam keadaan fitrah, kemudian orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi. Artinya, arah perkembangan anak sangat ditentukan oleh pendidikan keluarga. (Dacholfany & Hasanah, 2018)

Dalam hukum positif, Pasal 1 UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menyebut anak sebagai individu di bawah 18 tahun, termasuk yang masih dalam kandungan. Anak memiliki hak hidup, hak pendidikan, serta perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Dengan demikian, anak dipandang bukan hanya anggota keluarga, tetapi juga subjek hukum yang harus dilindungi.

Perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam pola hidup manusia. Anak-anak kini akrab dengan gadget sejak usia dini. Survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia mencatat 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget, dan 55% di antaranya menggunakannya untuk bermain game. Meski gadget memiliki manfaat edukatif, penggunaannya yang berlebihan menimbulkan risiko serius, seperti kecanduan, gangguan emosional, hingga menurunnya interaksi sosial.

Kecanduan gadget menyebabkan anak lalai belajar, termasuk mengaji, dan cenderung mengisolasi diri. Mereka lebih nyaman berinteraksi dengan layar daripada dengan keluarga. Akibatnya, keterampilan sosial melemah, kedisiplinan berkurang, dan muncul sikap menentang ketika dilarang menggunakan gadget. Kondisi ini berpotensi menurunkan kualitas pendidikan dan perkembangan mental anak (Hidayatullah et al., 2023).

Kecanduan gadget memengaruhi banyak aspek kehidupan anak. Secara fisik, anak berisiko mengalami gangguan mata dan kesehatan. Secara emosional, mereka lebih mudah stres, cemas, bahkan depresi. Secara sosial, mereka menarik diri dari lingkungan dan lebih individualis. Bahkan secara spiritual, mereka lalai beribadah karena waktu habis untuk game atau media hiburan.

Kecanduan juga mengganggu disiplin anak. Mereka menjadi malas belajar, sulit diatur, bahkan berani melawan orang tua. Hal ini menunjukkan pentingnya peran keluarga sebagai pengontrol utama. Orang tua harus mampu menyeimbangkan

pemanfaatan teknologi dengan aktivitas pendidikan, spiritual, dan sosial anak.(Mukorrobbin & Basori, n.d.)

Pendidikan tidak terlepas dari komunikasi. Orang tua perlu memiliki kemampuan komunikasi efektif agar pesan pendidikan tersampaikan dengan jelas. Stewart L. Tubis dan Jalaluddin Rakhmat menegaskan bahwa komunikasi efektif memengaruhi sikap anak. Komunikasi dalam keluarga menjadi kontrol sosial yang sederhana tetapi kuat untuk mengarahkan anak, termasuk terkait penggunaan gadget.(Prints, 2000)

Salah satu strategi penting adalah komunikasi persuasif, yaitu membujuk dan mempengaruhi sikap anak dengan pendekatan halus tanpa paksaan. Dengan persuasif, orang tua dapat menanamkan kesadaran akan bahaya gadget dan membimbing anak mengatur waktunya. Persuasif berbeda dari komunikasi biasa karena tujuannya spesifik, yakni mengubah sikap dan perilaku anak secara sukarela.

Orang tua harus menjadi teladan. Anak belajar dari perilaku orang tuanya, sehingga kebiasaan orang tua menggunakan gadget juga memengaruhi mereka., orang tua perlu membuat aturan penggunaan gadget, seperti pembatasan durasi harian. Perjanjian ini membantu anak disiplin dan tidak terjebak dalam penggunaan berlebihan. Selain itu orang tua perlu mengisi waktu anak dengan aktivitas alternatif, misalnya membaca, olahraga, atau kegiatan rumah. Aktivitas ini memperkuat ikatan keluarga sekaligus mengurangi ketergantungan pada layar. Keempat, pentingnya komunikasi terbuka. Anak yang sering diajak berbicara, didengarkan keluh kesahnya, dan diberi perhatian akan lebih mudah diarahkan daripada anak yang dibiarkan sendirian.(Annastasya et al., 2025)

Orang tua harus tegas dan konsisten. Pengendalian gadget tidak boleh hanya sesekali, tetapi harus berkesinambungan. Jika anak terbiasa dengan aturan, mereka akan lebih mudah mengatur diri ketika dewasa.

Banyak orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kurang memberikan perhatian pada anak. Anak yang kurang mendapat perhatian lebih mudah mencari pelarian ke gadget. Oleh karena itu, memberikan kasih sayang dan waktu berkualitas sangat penting. Kegiatan sederhana seperti bermain bersama, bercerita, atau berjalan-jalan dapat membuat anak merasa diperhatikan dan tidak bergantung pada perangkat elektronik(Oktiani & Gunawibawa, 2019).

Penelitian seperti yang dilakukan Isma Nasikhatin Nafiah menunjukkan bahwa edukasi sedini mungkin tentang bahaya gadget penting dilakukan. Orang tua harus menetapkan aturan bersama anak, bersikap disiplin, dan memperbanyak aktivitas bersama. Dengan demikian, anak akan tetap aman menggunakan teknologi tanpa terjebak dalam kecanduan.Orang tua memiliki peran fundamental dalam pendidikan

anak, baik dalam membentuk karakter, mengarahkan spiritualitas, maupun melindungi dari dampak negatif teknologi. Pendidikan non-formal dalam keluarga adalah fondasi utama sebelum anak memasuki pendidikan formal. Di era digital, tantangan gadget semakin besar, sehingga orang tua harus hadir sebagai pengawas, pendidik, sekaligus teladan.

Komunikasi efektif, terutama persuasif, menjadi kunci untuk menanamkan kesadaran pada anak. Aturan jelas, disiplin waktu, aktivitas alternatif, serta perhatian dan kasih sayang adalah strategi utama mencegah kecanduan gadget. Dengan keterlibatan aktif orang tua, anak-anak dapat tumbuh menjadi generasi yang sehat, berkarakter, dan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-analitis. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai strategi komunikasi persuasif yang diterapkan orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan sejumlah orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar hingga remaja, observasi langsung terhadap pola interaksi orang tua dan anak di lingkungan keluarga, serta dokumentasi dari literatur dan penelitian terdahulu terkait komunikasi keluarga dan kecanduan gadget. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena secara holistik sesuai dengan konteks sosial, budaya, dan religius yang melatarbelakangi perilaku orang tua dalam mendidik anak (Moleong, 2007)

Teknik analisis data dilakukan secara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan merujuk pada model interaktif Miles dan Huberman. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penyajian data disusun dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami dan mencerminkan praktik nyata komunikasi persuasif yang dijalankan orang tua. Selanjutnya, kesimpulan ditarik secara induktif dengan melihat pola, makna, serta keterkaitan antar data untuk merumuskan temuan penelitian. Validitas data diperkuat dengan teknik triangulasi sumber dan metode, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas komunikasi persuasif orang tua dalam mencegah anak terjerumus pada kecanduan gadget. (Arikunto, 2006)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Upaya Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak.

Dalam proses komunikasi pasti selalu ada hambatan di dalamnya. Begitu juga dengan komunikasi orang tua dengan anak. Menurut hasil wawancara peneliti, hambatan bahasa dan hambatan simbol adalah beberapa hambatan yang mungkin terjadi. Ketika orang tua berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang terlalu tinggi, hal itu biasanya menyebabkan hambatan bahasa sedangkan anak masih kecil dan belum bisa memahami apa yang disampaikan, dan menggunakan simbol bentuk nonverbal seperti intonasi yang terlalu tinggi dan sampai marah atau bahkan membentak, atau dengan gerakan tubuh komunikator saat mengambil gadget pada anak. Anak-anak sebagai komunikan akan takut untuk menanggapi orang tua dan tidak ingin mendengar orang tua sebagai komunikator karena hambatan-hambatan ini. (Aqliyah & Ajhuri, 2023)

Sebagaimana yang disampaikan informan ibu dalam wawancara yang dilakukan peneliti yaitu ibu Ratna (45 tahun). *“Cara berkomunikasi saya pada anak, kalau pelan-pelan tidak didengar dan dia emosi dengan keadaan itu saya juga langsung emosi. Kadang pelan, Jika tidak di dengar saya hitung satu sampai tiga kali saya tarik hpnya. Kalau dinasehati dia mendengar tetapi tidak akan dikerjakan, kalau saya tarik langsung dia jadi emosi. anak saya sudah candu, bahkan dia tidak menjawab ketika saya memanggil anak saya karena dia sudah merasa sangat nyaman pada gadget. Apalagi saya setiap seninsampai sabtu saya jualan dan tidak dirumah. Jadi anak saya dirumah diawasi oleh kakaknya”.* (Ratna, n.d.-a)

Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan dengan ibu Ratna, terlihat bahwa ia mengalami kesulitan personal, khususnya emosi, karena kesulitan tersebut berasal dari sifat keras kepala anak untuk berkomunikasi. Ia mengatakan bahwa sangat sulit untuk berbicara dengan anaknya ketika ada emosi di antara mereka, jika sedang emosi apalagi pada saat ibu lelah saat pulang dari tempat kerjanya karena faktor lelah fisiknya saat sedang berkomunikasi dengan anaknya.

Hambatan yang muncul sesuai dengan pernyataan ibu saadah (48 tahun), alias tantangan media. Dalam situasi di mana anak lebih peduli dengan perangkat elektroniknya daripada pesan yang disampaikan oleh orang tuanya *“misalnya saya panggil dia gak jawab karenaasik main hp, dan bahkan temannya memanggil dia juga tidak jawab dan buat dia malas belajar. Karena tidak menjawab saya ambil hpnya, tapi dia minta lagi sambil maksa. Bahkan ketika hp tidak dikasih dia marah sampai pukul- pukulan dan nangis. Bahkan kayak anak tuli karena gakdenger kalau saya panggil”.* (Saadah, n.d.)

Hambatan yang muncul adalah Hambatan pribadi biasanya menjadi fokus dalam proses komunikasi orang tua dengan anak mereka. Di mana kendala tersebut terjadi pada komunikator dan komunikan. Sesuai dengan penjelasan dari penjelasan orang tua di atas, mereka memiliki hambatan tersendiri. Hambatan tersebut masuk kedalam hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, stereotype, bias dari dalam diri komunikator maupun komunikan. Hal lain juga dapat terjadi karena adanya hambatan media. Dimana anak terlalu fokus bermain gadget daripada pada mendengar pesan yang disampaikan oleh orang tua.

Dalam penggunaan gadget oleh anak, orang tua harus membuat aturan yang akan diterapkan oleh anak dan nantinya akan menjadi sebuah aturan dalam keluarga. Aturan tersebut disepakati oleh kedua orang tua dengan anaknya dan dijalankan dengan konsisten. Dalam hal ini ibu Rini menyampaikan bahwa aturan dalam keluarga terutama masalah disiplin menggunakan gadget dan aturan yang diberikan sudah dilatih pada anak sejak anak masih sangat kecil.

*“Saya dirumah punya aturan dalam penggunaan hp ini. Misalnya jika anak saya memakai hp lebih dari 1 jam saya akan ambil hpnya. Dan dia harus terima karena itu sudah menjadi keputusan saya dengan anak saya. Dan ketika saya menyuruh dia untuk mengerjakan suatu hal dia harus nurut karena kalau tidak mendengarkan saya hp akan saya sita selama tiga hari. Jadi mau tidak mau anak saya selalu mendengarkan apa yang saya katakan”.*(Rini, n.d.)

Maka dengan konsisten dalam penerapan aturan penggunaan gadget ini sangat membantu anak untuk nurut pada orang tua dan tanpa melawan. Hal ini juga diungkapkan oleh ibu Destiana.

*“ anak saya pulang sekolah main hp hanya 1 jam dalam sehari dan setelah itu anak harus pergi ngaji atau main sama kavannya tidak boleh main hp lagi, dan jika itu dilanggar besoknya kami tidak kasih hp lagi jadi mau tidak mau anak nurut sama apa yang kami bilang kalau gak nurut besok gak dapat main hp lagi. dan aturannya anak kami tidak boleh bawa hp tidur. Jadi kalau malam hrsma kami”*(Destiana, n.d.)

Dan hal tersebut berbeda dengan ungkapan ibu Ummul yang memberikan gadget pada anak pada saat sekolah 4 jam sehari tetapi saat libur hampir setiap hari.

*“ saya kasih anak saya hp sampai 4 jam dalam sehari tetapi di hari libur hampir setiap hari, jadi anak ketagihan minta hp sedangkan kami tidak kasih dia nangisteru ayahnya kasihan makanya dikasih terus sama anaknya”.*(Ummul, n.d.)

Konsistensi dalam pemberian aturan dalam penggunaan gadget pada anak harus dilatih dari awal anak menggunakan gadget agar anak dapat disiplin dalam mematuhi aturan dari orang tuanya.

Orang tua tidak hanya dituntut untuk menasehati dan memberikan aturan terhadap anak tetapi orang tua juga dituntut menjadi role model yang merupakan serangkaian perilaku yang dilakukan oleh orang tua dalam mengasuh, membimbing anaknya, karena segala perilaku yang orangtua lakukan akan dijadikan panutan atau contoh yang akan ditiru oleh anak. Begitu halnya dalam masalah penggunaan gadget di dalam rumah, orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anak seperti tidak menggunakan gadget saat di cas, saat waktusholat dan tidak main gadget di depan anak, seperti yang disampaikan oleh narasumber ayah yaitu pak ijal (53 tahun).

*“Saya kalau lagi azan, atau lagi duduk sama anak di depan televisi saya sengaja tidak menggunakan gadget depan anak, saya tunggu mereka main keluar dan sudah tidur baru saya main hp. Karena kalau tidak dia akan mendongkol ketika dilarang main hp tetapi orang tuanya boleh”.<sup>97</sup> Begitu juga yang disampaikan oleh pak habibi “Saya sama istri saya kalau main hp ya pada saat anak sudah tidur atau dia lagi gak dirumah”. (Ijal, n.d.)*

Memberi contoh yang baik pada anak akan melatih kedisiplinan anak dalam penggunaan gadget dan penerimaan anak atas larangan yang diberikan orang tuanya. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa sebagian anak tidak terima jika orang tuanya bermain gadget tetapi dia tidak dibolehkan. Seperti yang disampaikan oleh ibu Neli pada saat peneliti wawancara.

*“Si adek ini lah selalu menjawab kalau gak di kasih hp, dia bilang bunda sama ayah kok boleh sedangkan kami tidak boleh main hp, sehingga akhirnya dia merengek meminta hp sama ayahnya karena ayahnya lagi main hp di depan dia”. (Neli, n.d.)*

### **Penggunaan Gadget Oleh Anak di Gampong Neusu Jaya**

Gadget sudah menjadi bagian keseharian orang dewasa, dan anak-anak sering terpapar penggunaannya sejak usia dini. Orang tua menggunakan gadget untuk berbagai keperluan, seperti bekerja, berkomunikasi dan juga sebagai hiburan sehingga anak-anak terbiasa melihat orang tua menggunakan gadget akan menirudan mencobanya sendiri. Terlepas dari pengaruh negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, gadget juga memiliki dampak yang positif bagi anak tetapi perlu digaris bawahi bahwa penggunaan gadget pada anak perlu pengawasan yang ketat. (Siagian et al., 2021)

#### **a. Awal Penggunaan Gadget Pada Anak**

Teknologi berupa gadget yang merupakan teknologi komunikasi yang sangat disukai oleh banyak orang, termasuk orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Media ini tidak hanya digunakan untuk berbicara, tetapi juga digunakan untuk bermain game, hiburan, dan fitur lainnya yang tertanam dalam perangkat elektronik. Menurut observasi yang peneliti lakukan di lingkungan Gampong Neusu Jaya, peneliti menemukan sebagian anak lebih senang untuk menyendiri serta asyik sendiri dengan gadget mereka. Dan fokus terhadap gadget mereka sehingga membuat mereka tidak peduli dengan apa yang ada disekitar mereka. Hal tersebut dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan teman-teman mereka yang sudah menggunakan gadget, ada rasa keinginan yang sama dengan teman-temannya.<sup>100</sup>

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan informan di Gampong Neusu Jaya  
Informan ibu Hafni

“Sebenarnya saya tidak setuju anak saya menggunakan hp, karena bikin dia lalai belajar, lalai sholat. Tapi kan sekarang jamannya sudah semua orang pakai itu, apalagi teman-teman dia sudah pake hp semua. Makanya kami belikan dia hp juga”.<sup>101</sup>

b. Kebutuhan Pendidikan

Di era digital saat ini kebutuhan pendidikan memang mendorong anak untuk mengenal dan menggunakan gadget. Karena gadget menawarkan berbagai manfaat untuk mendukung proses belajar anak, seperti akses informasi yang luas, konten edukasi yang menarik dan tempat untuk berkreasi dan juga sebagai media dalam pembelajaran dan bahkan dibutuhkan untuk informasi sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan ibu Neli.

*“Awal mula si adek kenal hp pada saat sekolah-sekolah online kemaren. Mau gak mau kan kami beli hp android untuk kebutuhan sekolah dia karena memang wajib dari sekolahnya dia. Lama-lama dia juga make hp kami bahkan lebih bisa make daripada kami sendiri”.* (Neli, n.d.)

Seperti halnya juga disampaikan oleh ibu Rini.

*“Awalnya anak saya pake hp ya untuk untuk nonton video pembelajaran, karena dia anak-anak dia lebih bisa pake hp daripada kami. Karena ada kebutuhan sekolah makanya kami kasih hp untuk dia belajar”.* (Rini, n.d.)

Pada awalnya gadget diperkenalkan kepada anak dengan tujuan mendukung kebutuhan pendidikan. Kemudahan akses informasi dan berbagai aplikasi edukatif menjadi daya tarik utama. Dan orang tua juga menyambut baik kehadiran gadget sebagai alat bantu belajar yang efektif dan interaktif bagi anak-anak mereka. Seperti

yang disampaikan ibu Evi, bahwa dengan gadget anak saya suka melihat tutorial membuat mainan dan video edukasi yang ada di youtube.

*“anak saya suka tu liat-liat video tutorial cara buat hasta karya, menonton kartun yang menggunakan bahasa Inggris sehingga anak saya bisa sambil belajar dengan hp itu”*.(Evi, n.d.)

Seiring berjalannya waktu, penggunaan gadget mulai bergeser ke arah hiburan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti munculnya berbagai aplikasi dan game yang menarik dan menghibur sehingga anak teralihkan. Seperti yang disampaikan oleh ibu Ratna bahwa pada mulanya anaknya menggunakan gadget dengan alasan untuk belajar tetapi seiring berjalan waktu anak beralih untuk bermain game.

*“Awalnya kami senang karena anak kami pakehp untuk menonton video kisah-kisah nabi, dongeng cerita rakyat. Tetapi sekarang malah sibuk main game dan sudah candu dia karena kalau tidak main game dia resah dan tidak tenang”*.(Ratna, n.d.-b)

Pernyataan tersebut sama halnya seperti yang disampaikan oleh ibu Saadah (48 tahun).

“Anak kami alasan awalnya minjemhp untuk sekolah liat-liat video belajar tapi sekarang hp itu hanya untuk main game, nonton video tiktok. Karena udah bisa akses itu semua”.106

Pergeseran penggunaan gadget dari pendidikan ke hiburan membawa dampak negatif bagi anak-anak, diantaranya penurunan prestasi belajar karena anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain gadget cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih rendah. Hal ini disebabkan karena anak tidak lagi memiliki waktu konsentrasi untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah.(Fajri et al., 2025) Dari pemaparan diatas, secara garis besar bahwa faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi persuasif orang tua dalam upaya pencegahan kecanduan gadget pada anak usia 6-12 tahun sebagai berikut :

- a) Pertama, adanya hambatan dalam berkomunikasi antara orang tua dan anak. Misalnya dalam bahasa penyampaian terkadang orang tua emosi sehingga anak juga emosi ketika dilarang dalam penggunaan gadget.
- b) Kedua, tidak konsisten dalam aturan bermain gadget pada anak. Orang tua perlu konsisten dalam menerapkan aturan terkait dengan penggunaan gadget. Misalnya seperti konsisten dalam memberikan gadget pada anak sesuai perjanjian dan jika dilanggar beri sanksi sesuai perjanjian dari awal.
- c) Ketiga, contoh yang diberikan orang tua atau disiplin. Anak-anak selalu meniru perilaku orangtuamereka maka jika orang tua sering menggunakan gadget di depan

anak, anak mungkin menganggap penggunaan gadget sebagai perilaku yang normal dan dapat diikuti.

- d) Penggeseran penggunaan gadget yang awal mulanya sebagai alat bantu untuk pendidikan beralih menjadi alat untuk hiburan bagi anak-anak, karena gadget telah menghadirkan berbagai aplikasi yang menarik perhatian anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yang telah dilakukan oleh penulis dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik komunikasi persuasif orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak bertujuan untuk membujuk dan mempengaruhi agar tidak kecanduan pada gadget yang nantinya akan memberikan dampak negatif pada anak. Penerapan komunikasi persuasif yang dilakukan orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak diantaranya adalah dengan melakukan pendekatan komunikasi pada anak dengan komunikasi yang terbuka, mengurangi penggunaan gadget pada anak dengan memberikan batasan waktu pemakaian, memberikan aturan dan sanksi yang konsisten dan mengarahkan anak pada aktivitas lain baik aktivitas di rumah maupun di luar rumah. Orang tua juga harus menyampaikan pesan atau pengaruh negatif penggunaan gadget pada anak dengan memahami bagaimana karakter anak, sifat dan emosional anak. komunikasi antara ayah dan ibu. Orang tua antara ayah dan ibu harus berdiskusi dan memutuskan sesuatu secara bersama-sama terutama diskusi mengenai permasalahan gadget dan memberikan contoh baik seperti tidak bermain gadget di depan anak. Dalam teknik komunikasi persuasif orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak memiliki faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi persuasif orang tua, diantaranya hambatan komunikasi, konsistensi dalam aturan

## **REFERENSI**

- Annastasya, D. A., Pramono, B. S., & ... (2025). KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM PEMBatasan GAME ONLINE DI KELURAHAN MAGERSARI KOTA MOJOKERTO. ... *Penelitian Komunikasi* (e .... <https://aksiologi.org/index.php/relasi/article/view/2112>
- Aqliyah, K., & Ajhuri, K. F. (2023). KOMUNIKASI KOERSIF ORANG TUA KEPADA ANAK DALAM MENGATASI KECANDUAN SMARTPHONE DI DESA SUMBERAGUNG KECAMATAN BRONDONG .... *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN ....*

- <https://www.aksiologi.org/index.php/relasi/article/view/1055>
- Arikunto, S. (2006). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Dacholfany, I., & Hasanah, U. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. AMZAH.
- Destiana. (n.d.). *Hasil wawancara dengan Ibu Destiana, warga Gampong Neusu Jaya*.
- Evi. (n.d.). *Hasil wawancara dengan Ibu Evi, warga Gampong Neusu Jaya*.
- Fajri, A. D. N., Tuwankotta, J. K. O., & ... (2025). Revitalisasi Permainan Tradisional: Strategi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Era Digital. In ... KOMUNIKASI .... conference.untag-sby.ac.id. <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom/article/download/5993/3148>
- Hidayatullah, A. S., Najib, K. H., & ... (2023). Penerapan Aplikasi Google Family Link sebagai Strategi Keluarga dalam Menghadapi Candu Gadget pada Anak. *Society: Jurnal ....* <https://e-journals.dinamika.ac.id/society/article/view/391>
- Idi, A., & Safaria. (2015). *Etika Pendidikan: Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat*. Rajagrafindo Persada.
- Ijal. (n.d.). *Hasil wawancara dengan Pak Ijal, warga Gampong Neusu Jaya*.
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mukorrobbin, B., & Basori, M. H. (n.d.). Parental Communication Patterns as A Preventive Effort Against Adolescent Smoking Behavior in Purwodinatan Subdistrict. ... *Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Ilmu Komunikasi*. <https://www.neliti.com/publications/619666/parental-communication-patterns-as-a-preventive-effort-against-adolescent-smokin>
- Neli. (n.d.). *Hasil wawancara dengan Ibu Neli, warga Gampong Neusu Jaya*.
- Oktiani, H., & Gunawibawa, E. Y. (2019). ... Aplikasi Parenting Tools sebagai Upaya Pencegahan Media Addiction (Kecanduan Media) pada Anak dan Remaja (Pelatihan dan Penyuluhan pada Guru dan Orang .... *E-Prosiding Snppm UM ....* <http://repository.lppm.unila.ac.id/16988/>
- Prints, D. (2000). *Hukum Anak Indonesia*. Citra Adiya Bhakti.
- Ratna. (n.d.-a). *Hasil wawancara dengan Ibu Ratna, warga Gampong Neusu Jaya*.
- Ratna. (n.d.-b). *Hasil wawancara dengan Ratna, warga Gampong Neusu Jaya*.
- Rini. (n.d.). *Hasil wawancara dengan Ibu Rini, warga Gampong Neusu Jaya*.
- Saadah. (n.d.). *Hasil wawancara dengan Ibu Saadah, warga Gampong Neusu Jaya*.
- Siagian, M., Mailin, M., & Efendi, E. (2021). Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu Gadget di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan. In ... *Islamika: Jurnal Ilmu Madrasa: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi Vol. 1, No. 1, 2025* | 84

**Ridwan Muhammad Hasan, dkk**  
Komunikasi Persuasif Orang Tua

*Komunikasi* .... scholar.archive.org.

<https://scholar.archive.org/work/e54fl4sf4jbado3z7c76xwjxpu/access/wayback/http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/komunika/article/download/9480/4426>

Ummul. (n.d.). *Hasil wawancara dengan Ibu Ummul, warga Gampong Neusu Jaya.*