

PENGARUH KOMUNIKASI ORANG TUA-ANAK DAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK

Nabilah Tia Novitasari^{1*}, Imam Shofwan²
^{1,2} Universitas Negeri Semarang
nabilahntn@student.unnes.ac.id

Diterima: 24 September 2023 Revisi: 28 Desember 2023 Diterbitkan: 31 Desember 2023

Abstrak

Penggunaan gadget dilengkapi dengan akses internet pada anak usia dini saat ini telah umum dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Gadget bisa menjadi masalah terbesar di era globalisasi ketika orang tua memiliki inisiatif memberi dan membeli gadget untuk anak-anak dikarenakan sibuk bekerja sehingga orang tua menganggap tanpa kehadiran orang tua anak-anak tidak akan merasa kesepian, namun penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi pembentukan karakter anak. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian explanatory research. Pengambilan sampel dilakukan Teknik *purposive sampling* dan didapatkan 105 sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner/angket melalui *google form* dan dokumentasi. Metode analisis penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif statistika inferensial serta teknik analisis regresi sederhana. Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh data komunikasi orangtua dan penggunaan gadget dari 105 sampel berada pada kategori sangat baik dan variabel pembentukan karakter dalam kategori baik. Pada analisis regresi sederhana berpengaruh secara signifikan terhadap data memiliki hubungan nilai signifikansi pada sebesar $0,000 < 0,05$. Simpulan penelitian ini adalah Komunikasi orang tua anak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter, maka h_1 dapat diterima, Penggunaan gadget memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter, maka h_2 dapat diterima, Komunikasi orang tua dan penggunaan gadget secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter, maka h_3 diterima, Komunikasi orang tua dan penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup besar pada pembentukan karakter. Hal ini dapat dilihat pada R^2 , dimana komunikasi orang tua dan penggunaan gadget memiliki pengaruh sebesar 43,9% terhadap pembentukan karakter, sedangkan sisanya 56,1%.

Kata kunci : Komunikasi orang tua-anak, Penggunaan Gadget, Pembentukan Karakter

Abstract

The use of gadgets equipped with internet access in early childhood is now common in the daily life of modern society. Gadgets can be the biggest problem in the era of globalization when parents have the initiative to give and buy gadgets for children because they are busy at work so that parents assume that without the presence of parents children will not feel lonely, but excessive use of gadgets can affect the formation of children's character. This type of research is quantitative research with explanatory research methods. Sampling was carried out purposive sampling technique and 105 samples were obtained. Data collection techniques use questionnaire techniques through google form and documentation. The analysis method of this study is to use inferential statistical descriptive analysis techniques as well as simple regression analysis techniques. Based on descriptive analysis, data on parental communication and gadget use were obtained from 105 samples in the excellent category and the character formation variable in the good category. In simple regression analysis, the data had a significant effect on the significance value relationship at $0.000 < 0.05$. The conclusion of this study is that communication of children's parents has a significant influence on character building, then h_1 is acceptable, The use of gadgets has a significant influence on character building, then h_2 is acceptable, Parental communication and the use of gadgets together have a significant effect on character building, then h_3 is acceptable, Parental communication and the use of gadgets have a considerable influence on

character building. This can be seen in R^2 , where parental communication and gadget use have an influence of 43.9% on character building, while the remaining 6.1%.

Keyword : Parent-child communication, .Gadget Use, Character Building.

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan nasional mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia, pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar anak didik tersebut dapat menjadi manusia yang bertaqwa serta beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, sehat, berakhlak mulia, cakap, mandiri, kreatif, bertanggungjawab serta menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis. Dari Undang-Undang (UU) tersebut dapat kita simpulkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta membentuk watak dan karakter bangsa (Juwairiah, 2017:2). Pendidikan karakter menjadi isu penting dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini, hal ini berkaitan dengan fenomena dekadensi moral yang terjadi tengah-tengah masyarakat maupun dilingkungan pemerintahan yang semakin meningkat dan beragam, kriminalitas, ketidakadilan, korupsi, kekerasan pada anak, pelanggaran HAM, menjadi bukti bahwa telah terjadi krisis jati diri dan karakteristik pada bangsa Indonesia (Ainiyah, 2013:25).

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan nilai kebangsaan yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu kebiasaan yang melekat (Fauzi, 2020:534). Memasuki abad 21 Indonesia mengalami keterbukaan dan interaksi global yang semakin intensif dan massif (Kurniawati, Raharjo, & Khumaedi, 2019). Pembentukan karakter anak memiliki proses tidak terjadi begitu saja akan tetapi, ada beberapa proses yang harus dilewati oleh anak untuk mendapatkan sebuah karakter yang dapat melekat pada diri anak, mulai dari anak yang baru lahir hingga menjadi dewasa peran keluarga, teman sebaya, lingkungan sekitar dan masyarakat sangat mempengaruhi pembentukan karakter anak, oleh sebab itu pembentukan karakter diibaratkan dalam bentuk mengukir di atas permata yaitu mengukir sesuatu dengan niat yang baik agar permata tersebut menjadi lebih cantik dengan adanya ukiran yang indah, selama proses pembentukan karakter terdapat tahapan yang dilalui anak yaitu pengetahuan, pelaksanaan, dan pembiasaan (Irhamna & Purnama, 2022:70).

Komunikasi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pengambilan keputusan untuk penentuan masa depan anak sehingga kurangnya komunikasi antara orangtua-anak akan menghambat komunikasi dalam proses pengambilan keputusan. Keputusan yang ditentukan oleh orangtua secara sepihak, tidak memberikan kesempatan pada anak untuk belajar menentukan pilihannya sendiri dan mengungkapkan pendapat serta harapannya. Anak yang tidak dilibatkan dalam proses pengambilan keputusan akan menjadi tidak mandiri dan ragu-ragu untuk mengambil keputusan sendiri di masa depan, anak dapat menarik diri dari orang tuanya karena anak merasa tidak puas atau tidak memberi respon positif dengan keputusan yang

ditentukan orangtua dan akan berdampak negatif pada hubungan komunikasi orangtua-anak (Rini, 2014:113). Komunikasi itu sendiri merupakan hal paling mendasar yang selalu menjadi tumpuan bagi setiap orang dalam berinteraksi satu sama lain baik antar individu maupun dengan kelompok. Setiap orang dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, karena komunikasi yang kita temui memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Contohnya cara berkomunikasi kita dengan orang yang lebih tua tentu berbeda dengan teman sebaya atau orang yang lebih muda dari kita. Terlebih lagi komunikasi dalam keluarga yang harus selalu terjalin setiap hari antara orang tua dan anak (Fauzan Habib, Muh. Amin, Gustiawan, 2018).

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan manusia pada saat ia belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial, dalam interaksi dalam kelompoknya, dalam keluarga yang sesungguhnya komunikasi merupakan sesuatu yang harus dibina sehingga anggota keluarga merasakan ikatan yang dalam, serta saling membutuhkan secara sadar maupun tidak, dalam sebuah keluarga selalu terjadi proses pembentukan karakter yang kelak menjadi bekal kehidupan bagi anak dalam proses bersosial, dengan kata lain komunikasi merupakan salah satu cara yang paling tepat dalam membentuk karakter anak dalam keluarga. Komunikasi keluarga adalah suatu pengorganisasian yang menggunakan kata-kata, sikap tubuh, intonasi suara, tindakan untuk menciptakan harapan image, ungkapan perasaan serta saling membagi pengertian (Oxianus Sabarua & Mornene, 2020:83).

Orang tua merupakan pendidik yang paling utama dan pertama yang sangat dibutuhkan anak, karena itulah pendidikan orang tua terhadap anak yang paling utama ditanamkan adalah keimanan, karena sebagai pondasi yang harus dimiliki anak. Jika keimanan sudah tertanam pada anak, maka anak akan selalu taat menjalankan perintah agama dan dapat dijadikan landasan yang kuat untuk selalu berbuat kebajikan, kondisi keluarga yang penuh dengan kasih sayang berdampak positif bagi perkembangan anak, karena itu seharusnya orang tua memperhatikan tuntunan-tuntunan kewajiban mereka terhadap anak dan menyebarkan benih yang baik serta memeliharanya hingga mengantarnya sampai matang dan berbuah, tanpa dirundung rasa putus asa menyangkut masa depan anak (Kusdi, 2019:101). Orang tuanya berkomunikasi kepada anak tidak semata-mata hanya mengobrol atau menghilangkan stress saja, peranan komunikasi orang tua terhadap anak dapat memberikan masukan, solusi, dan untuk mempengaruhi perilaku anak. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa komunikasi memiliki 5 tahap, yaitu tahap basa-basi, tahap membicarakan orang lain, tahap menyatakan gagasan dan pendapat, tahap hati atau perasaan, dan yang kelima adalah tahap hubungan puncak. Komunikasi dalam tahapan puncak inilah biasanya yang dimiliki oleh hubungan anak dan orang tua, peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam komunikasi dan penggunaan gadget (Aulia, 2019:2).

Berbicara tentang gadget pada era yang sangat modern dan serba internet ini, tentunya bukan sesuatu yang aneh. Bahkan, jika kita perhatikan setiap kalangan masyarakat baik kaya maupun miskin, tua maupun muda, semuanya rata-rata memiliki gadget, khususnya ponsel dan *smartphone* yang digunakan dalam keseharian. Dilansir dari laman Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) Republik Indonesia pada bulan Oktober 2018, Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang

mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna ponsel dan smartphone Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing e-Marketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif ponsel dan smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang (Aulia, 2019:4).

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, akan tetapi wajib dimiliki siapa saja mulai dari usia lansia, dewasa, remaja bahkan anak-anak, hal ini disebabkan gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya Tarik (Sunita & Mayasari, 2018:510). Gadget di sisi lain, berpengaruh pula pada pembentukan karakter seorang anak. Anak usia dini yang sejatinya masih memerlukan bimbingan dan contoh nyata dari lingkungan sekitarnya. Karakter anak juga bisa terbentuk ketika anak berlebihan dalam menggunakan gadget (Puspitasari1 & Badruli Martati, 2021:8).

Penggunaan gadget pada dasarnya juga dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik semua kelebihan tersebut, orangtua harus tetap waspada terhadap segala pengaruh buruk yang mungkin disebabkan oleh gadget. Oleh karena itu, penting bagi orangtua untuk benar-benar memahami bagaimana menggunakan gadget dengan bijak, supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik, serta menjadi anak yang aktif, cerdas, kreatif dan interaktif di kesehariannya (Aulia, 2019:7). Penggunaan gadget jelas berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, baik secara fisik maupun mental. Anak yang memiliki kebiasaan menggunakan gadget, secara kognitif, anak-anak tersebut akan dapat mengenali pengetahuan yang lebih luas dan anak juga dapat mengenali gambar atau warna pada gadgetnya. Begitu juga dengan aspek perkembangan bahasa, mereka akan dapat menambah pengenalan kosakata baru di gadget mereka dan mereka akan dapat berbicara dengan lancar. Namun, dari aspek perkembangan sosial mereka akan cenderung kurang bersosialisasi dengan orang lain karena sibuk dengan gadget (Setiani, 2020:1737)

Playgroup atau kelompok bermain menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, adalah wadah pembinaan sebagai usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain dan menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia sekurang-kurangnya tiga tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar. Atau juga suatu wadah pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan untuk melatih pertumbuhan serta perkembangan anak selanjutnya, untuk siap memasuki pendidikan dasar tahap selanjutnya (Amraini et al., 2019:402).

METODE

Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif, dengan pendekatan eksplanasi dan dalam pendekatannya peneliti memilih metode *explanatory research*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh terhadap kedudukan variabel-variabel yang akan diteliti dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sugiyono, 2018:8). Tempat penelitian terkait pengaruh komunikasi orang tua-anak dan penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak di Playgrub Bee Bee Gym Puri Anjasmoro Kota Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua anak yang berada di sekolah Playgrub Bee Bee Gym Puri Anjasmoro Kota Semarang sebanyak 105 orang. Sampel dengan menggunakan *purposive sampling*. *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan yang penulis tentukan (Sugiyono, 2018:85).

Teknik pengumpulan data berupa kuesioner melalui *google form*. Kuesioner atau angket adalah cara pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara memberi sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan jawaban (Sugiyono, 2018:142). Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner yang pertanyaannya dibentuk secara tertutup. Variabel penelitian dijabarkan menjadi indikator penelitian dan setelahnya indikator penelitian tersebut dijadikan acuan untuk menyusun instrumen penelitian yang berisi pernyataan disertai dengan Model skala Likert yang digunakan empat pilihan jawaban atau disebut dengan skala empat (Sugiyono, 2018:93). Variabel pada penelitian ini komunikasi orang tua anak dan penggunaan gadget sebagai variabel bebas atau independen dan pembentukan karakter sebagai variabel terkait atau dependen. Kuesioner yang dibuat perlu diuji keabsahannya melalui uji validitas dan uji reliabilitas dengan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) v.23 for windows.

Variabel komunikasi orang tua-anak dalam penelitian ini dapat diketahui dengan adanya indikator berikut ini (1) Keterbukaan dalam menyampaikan informasi yang sesuai dengan norma dan aturan dimasyarakat, (2) Kejujuran orang tua dan anak dalam berkomunikasi, (3) Kejelasan terhadap informasi yang disampaikan oleh orang tua, (4) Kejelasan yang disampaikan orang tua tentang hak dan kewajiban anak, (5) Persuasi dari orang tua kepada anak untuk melaksanakan kewajiban. Variabel penggunaan *gadget* diketahui dengan adanya indikator berikut ini (1) Kecepatan atau sering tidaknya menggunakan *smartphone*, (2) Lama penggunaan *smartphone*. Pada penelitian ini lebih menitikberatkan pada ranah kognitif. Variabel pembentukan karakter diketahui dengan adanya indikator berikut ini (1) Berperilaku, (2) berfikir, (3) bersikap, (4) bertindak.

Teknik analisis data menggunakan analisis statistika deskriptif untuk menganalisis variabel komunikasi orang tua-anak, penggunaan gadget dan pembentukan karakter, serta analisis statistika inferensial dengan uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linier antara dua variabel independen (komunikasi orang tua-anak dan penggunaan gadget) dengan satu variabel dependen (pembentukan karakter) (Priyanto, 2018:134) Kriteria perhitungan statistik pengujian terbagi menjadi dua, yang pertama $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Berdasarkan signifikansi jika $> 0,05$ maka H_0 diterima, bila signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak (Priyatno, 2014: 144).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kuesioner pada penelitian diisi oleh responden sebanyak 105 peserta didik. Banyak Jumlah pernyataan kuesioner yang diisi oleh responden adalah dengan sebanyak 36 butir pernyataan dengan rincian sebanyak 12 butir pernyataan mengenai komunikasi orang tua, 15 butir pertanyaan mengenai penggunaan gadget dan 9 butir pernyataan mengenai pembentukan karakter. Skala pengukuran yang digunakan ialah skala *likert*, Penggunaan skala empat ini memiliki variabilitas respon yang baik dan lengkap, ditujukan untuk dapat perbedaan sikap responden. Skala empat tersebut yaitu: (a).SS= Sangat Sering; (b) S= Sering; (c) KK= Kadang-Kadang; (d)TP= Tidak Pernah.

Tabel 1. Skor Jawaban Kuesioner

Singkatan	Jawaban	Skor
SS	Sangat Sering	4
S	Sering	3
KK	Kadang-Kadang	2
TP	Tidak Pernah	1

Kuesioner yang dibuat telah diuji keabsahannya melalui uji validitas dan uji realibilitas dengan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) v.23 for windows. Sebanyak 36butir pernyataan dinyatakan valid dengan ketentuan lebih dari R_{tabel} yaitu 0,195. Hasil uji realibilitas didapatkan bahwa nilai Cronbach's Alpha pada tabel variabel komunikasi orang tua-anak memiliki nilai 0,739 sedangkan penggunaan gadget memiliki nilai 0,442 dan pembentukan karakter memiliki nilai 0,904. Dari hasil yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki konsistensi atau reliabel sebab memiliki nilai lebih dari 0,60 dan sedangkan satu variabel memiliki konsistensi atau reliabel sebab memiliki nilai kurang dari 0,60. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sebelum dilakukannya uji regresi linier sederhana terdapat pengujian yang harus dilakukan yaitu uji prasyarat. Terdapat tiga hasil pengujian dalam uji prasyarat diantaranya (1) uji normalitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel-variabel independen dan variabel dependen mempunyai distribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018).; (2) uji linearitas untuk mengetahui apakah variable komunikasi orangtua terhadap pembentukan karakter mempunyai pengaruh yang linear secara signifikan atau tidak dan penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter mempunyai pengaruh yang linear secara signifikan atau tidak (Priyatno, 2014: 79).; (3) uji multikolonieritas untuk menguji apakah model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variable independent, jika variable independent saling berhubungan, maka variable ini tidak orthogonal. Menurut (Imam, 2013).: (4) dan uji heteroskedastisitas yaitu uji yang digunakan bila varian yang tidak sama pada semua pengamatan di dalam regresi (Ghozali, 2018).

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa 1) data penelitian berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,096.; (2) data komunikasi orangtua terhadap pembentukan karakter memiliki hubungan yang linear karena nilai signifikansi pada

Linearity sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai pada *Deviation From Linearity* sebesar $0,540 > 0,05$ dan data penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter memiliki hubungan yang linear karena nilai signifikansi pada *Linearity* sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai pada *Deviation From Linearity* sebesar $0,244 > 0,05$.; (3) data penelitian ini tidak terjeri gejala multikolonieritas dalam model regresi pada bagian “*Collinearity Statistics*” diketahui nilai tolerance untuk variabel komunikasi orangtua (X1) dan penggunaan *gadget* (X2) adalah 0,595 lebih besar dari 0,10. Sementara nilai VIF untuk variabel motivasi belajar (X1) dan minat kerja (X2) adalah $0,1681 < 10,00$.; (4) data penelitian pada diagram dapat dipahami kalo titik – titik tidak membentuk pola, tidak hanya mengumpul di atas atau di bawah saja, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas artinya dalam model regresi sudah baik. Hasil uji prasyarat tersebut dapat dilihat pada tabel-tabel yang terdapat pada Tabel 2 mengenai hasil uji prasyarat berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Prasyarat Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		105
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.0000000
Most Extreme Differences	Absolute	.27692387
	Positive	.080
	Negative	-.061
Test Statistic		.080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096 ^c

Uji Linieritas

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Pembentukan Karakter * Komunikasi Orangtua	Between Groups	(Combined)	7,336	19	,386	4,578	,000
		Linearity	5,917	1	5,917	70,149	,000
		Deviation from Linearity	1,419	18	,079	,935	,540
	Within Groups		7,169	85	,084		
	Total		14,505	104			

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Pembentukan Karakter * Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	6,379	16	,399	4,317	,000
		Linearity	4,632	1	4,632	50,162	,000
		Deviation from Linearity	1,747	15	,116	1,261	,244
	Within Groups		8,126	88	,092		

	Total	14,505	104			
--	-------	--------	-----	--	--	--

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

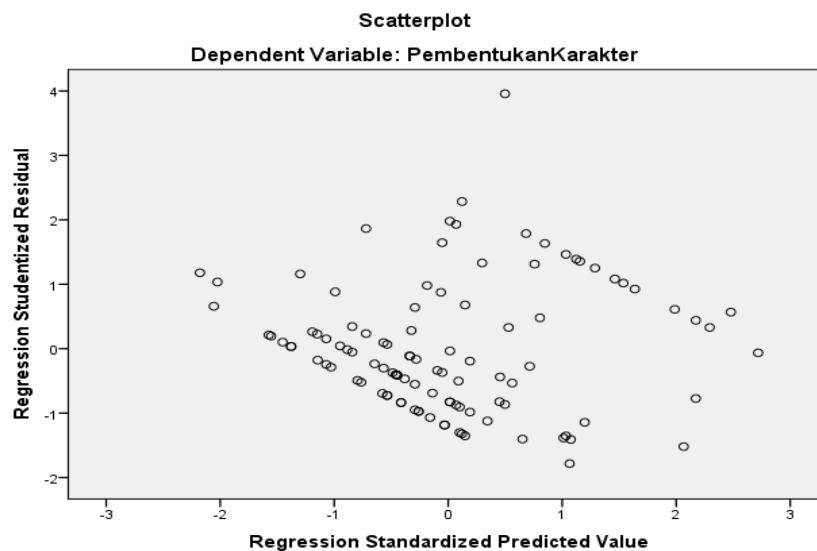
Uji Multikolonieritas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-,480	,237		-2,030	,045		
	Komunikasi Orangtua	,550	,112	,469	4,926	,000	,595	1,681
	Penggunaan Gadget	,381	,136	,267	2,800	,006	,595	1,681

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Uji Heteroskedatisitas



Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Teknik analisis yang pertama yaitu statistik deskriptif adalah Statistik deskriptif yakni teknik yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dilakukan untuk menganalisis variabel komunikasi orang tua anak, penggunaan gadget dan pembentukan karakter di Playgroup Bee Bee Gym Puri Anjasmoro Kota Semarang. Hasil analisis statistik deskriptif diperoleh dari kuesioner penelitian yang diisi oleh 58 responden, disajikan pada tabel 3.

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Komunikasi orang tua	105	1	1	3	184	1,75	,319

Penggunaan Gadget	105	1	2	3	235	2,24	,261
Pembentukan Karakter	105	2	1	3	140	1,34	,373
Valid N (listwise)	105						

Sumber: Analisis Data *SPSS v.23 for Windows*

Pembahasan

Komunikasi Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak

Pengaruh Komunikasi Orang Tua terhadap Pembentukan Karakter memiliki hasil yang menyatakan bahwa variabel komunikasi orang tua berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pembentukan karakter. Maka, semakin baik komunikasi yang diajarkan dan disalurkan orang tua pada anaknya, pembentukan karakter pada anak akan semakin baik. Hasil dari penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ramly, R. A.2022) terkait pengaruh komunikasi orang tua terhadap pembentukan karakter yaitu komunikasi orang tua berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter. Intensitas Komunikasi orang tua dan anak sangatlah penting dalam pembentukan kepribadian anak (Fauzan, Habib; Muh. Amin, Gustiawan, Siti Patimasang, 2018).

Penanaman pendidikan sejak dini akan dapat menjadikan anak menjadi pribadi yang baik dan berkarakter. Penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian Baharuddin, B., (2019) yang menyatakan komunikasi orang tua memiliki pengaruh yang positif terhadap pembentukan karakter pada anak-anak. Kemudian, penelitian Anita. W (2013) juga mengungkapkan hasil yang sama yaitu komunikasi orang tua berpengaruh terhadap pembentukan karakter pada anak. Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Subarkah, 2019) yang menyebutkan bahwa komunikasi penggunaan gadget berpengaruh pada pembentukan karakter anak. Penelitian dari (Savitri, dkk., 2019), juga menyatakan bahwa komunikasi orang tua dan penggunaan gadget pada anak usia dini berpengaruh pada pembentukan karakternya, sehingga orang tua perlu memantau penggunaan *gadget* serta memberikan pemahaman kepada anak dengan komunikasi yang baik. Efektifitas penggunaan *gadget* dan komunikasi yang baik pada anak usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini atau sering disebut *the golden age* akan berpengaruh baik pada perkembangan dan karakter anak (Rahmawati, Z. D., 2020).

Peran orang tua dan lingkungan sangat diperlukan untuk menciptakan karakter positif anak. Peran orang tua dalam pembentukan karakter anak dapat dilakukan dengan membiasakan melakukan hal-hal baik, menggunakan bahasa yang bagus, sopan. Pengaruh komunikasi orang tua dan anak sangat besar terutama pada pembentukan sikap, pola perilaku, pola pikir dan mental bagi anak. Selain itu pendampingan dan pengawasan anak dalam menggunakan *gadget* juga akan berdampak pada pembentukan karakter anak, dimana penggunaan *gadget* untuk hal-hal positif dan tidak berlebihan akan mewujudkan karakter anak yang disiplin, sadar akan lingkungan, dan aktif. Pada penelitian ini, komunikasi orang tua memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pembentukan karakter anak. Artinya ketika ada komunikasi yang baik dari orang tua kepada anak-anaknya seperti menjadi pendengar yang baik, adanya keterbukaan, kejelasan, kejujuran, komunikasi yang efektif serta memantau perkembangan sikap anak akan membentuk karakter yang baik pula pada anak.

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Komunikasi orang tua	105	1	1	3	184	1,75	,319
Penggunaan Gadget	105	1	2	3	235	2,24	,261
Pembentukan Karakter	105	2	1	3	140	1,34	,373
Valid N (listwise)	105						

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Hasil analisis deskriptif menampilkan perolehan skor paling banyak sebesar 3 dan 1 merupakan skor terendah yang diperoleh pada variabel komunikasi orang tua. Selain skor tertinggi dan terendah, terdapat pula rata-rata perolehan skor dari variabel komunikasi orang tua yaitu sebesar 1,75. Sedangkan variabel pembentukan karakter perolehan skor paling tinggi sebesar 3 dan skor terendah sebesar 1. Selain skor tertinggi dan terendah, terdapat pula rata-rata perolehan skor dari variabel pembentukan karakter yaitu sebesar 1,34.

Penggunaan Gadget Anak

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Indra Pratiwi, R. D. dkk, 2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter. Berdasarkan penelitian dari (Rahmalah et al., 2019). juga menyatakan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini berpengaruh pada pembentukan karakternya. Ketika anak-anak menggunakan *gadget* secara intensif, maka karakter yang terbentuk pada anak cenderung kurang baik begitu pula sebaliknya. Penelitian lain mengungkapkan hal yang sama, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh (Erna, E., 2021) yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan durasi gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan memberikan dampak negatif. Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan adalah radiasi dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak perlu pengawasan dari orang tua agar anak terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget*.

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Komunikasi orang tua	105	1	1	3	184	1,75	,319
Penggunaan Gadget	105	1	2	3	235	2,24	,261
Pembentukan Karakter	105	2	1	3	140	1,34	,373
Valid N (listwise)	105						

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Hasil analisis deskriptif menampilkan penggunaan *gadget* perolehan skor paling

tinggi sebesar 3 dan skor terendah sebesar 2. Selain skor tertinggi dan terendah, terdapat pula rata-rata perolehan skor dari variabel penggunaan *gadget* yaitu sebesar 2,24. Sedangkan variabel pembentukan karakter perolehan skor paling tinggi sebesar 3 dan skor terendah sebesar 1. Selain skor tertinggi dan terendah, terdapat pula rata-rata perolehan skor dari variabel pembentukan karakter yaitu sebesar 1,34.

Pengaruh Komunikasi Orang Tua dan Penggunaan Gadget terhadap Pembentukan karakter Anak

Subarkah Berpendapat bawa yang menyebutkan bahwa komunikasi dan penggunaan gadget berpengaruh pada pembentukan karakter anak, juga menyatakan bahwa komunikasi orang tua dan penggunaan gadget pada anak usia dini berpengaruh pada pembentukan karakternya, sehingga orang tua perlu memantau penggunaan gadget serta memberikan pemahaman kepada anak dengan komunikasi yang baik (Subarkah, 2019:13). Sejalan dengan Rahmawati, Efektifitas penggunaan gadget dan komunikasi yang baik pada anak usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini atau sering disebut the golden age akan berpengaruh baik pada perkembangan dan karakter anak (Rahmawati, 2020:15). Metode yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Kriteria pengujian terbagi menjadi dua, yang pertama t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak, sebaliknya jika t hitung $<$ t tabel maka H_0 diterima. Berdasarkan signifikasi jika $>$ 0,05 maka H_0 diterima, bila signifikasi $<$ 0,05 maka H_0 ditolak (Priyatno, 2014: 144). Berikut hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,480	,237		-2,030	,045
	Komunikasi Orangtua	,550	,112	,469	4,926	,000
	Penggunaan <i>Gadget</i>	,381	,136	,267	2,800	,006

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai t yakni jika t hitung $>$ t tabel kesimpulannya adalah H_0 ditolak, sebaliknya jika t hitung \leq t tabel kesimpulannya adalah H_0 diterima. Diketahui t hitung sebesar 4,926 dan sebesar 2,800 yang berarti \geq t tabel sebesar 2,000. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 penelitian ditolak artinya H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh antara variabel independen atau komunikasi orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap variabel dependen atau terhadap pembentukan karakter anak di Playgroup Bee Bee Gym Puri Anjasmoro Kota Semarang. Hal yang harus dilakukan untuk mengetahui pengaruh dua variabel independen terhadap dependen adalah dengan cara uji regresi linear sederhana. Tabel di bawah ini adalah hasil dari uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan.

Tabel 5. Analisis Persamaan Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,480	,237		-2,030	,045
	Komunikasi Orangtua	,550	,112	,469	4,926	,000
	Penggunaan <i>Gadget</i>	,381	,136	,267	2,800	,006

a. Dependent Variable: Pembentukan Karakter

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Hasil persamaan regresinya adalah $Y = -,480 + 0,550X_1 + 0,381X_2 + \dots + X_3$ Persamaan regresi digunakan untuk memprediksi seberapa jauh perubahan variabel pembentukan karakter, bila nilai pada variabel komunikasi orang tua dan penggunaan *gadget* dimanipulasi atau diubah – ubah. Persamaan regresi menunjukkan bahwa koefisien regresi sebesar 0,550 dan 0,381 menyatakan bahwa setiap penambahan satu skor atau nilai komunikasi orang tua dan penggunaan *gadget* meningkatkan nilai atau skor pembentukan karakter sebesar 0,550 dan 0,381 pada konstanta -,480.

Tabel 6. Hasil Uji Keberartian Model Persamaan Regresi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6.530	2	3.265	41.755	.000 ^b
	Residual	7.975	102	.078		
	Total	14.505	104			

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Pengambilan keputusan hipotesis untuk hasil *output* tabel ANOVA tersebut ditentukan dengan melihat nilai F yang seharusnya lebih dari nilai F taraf signifikansi 5% dan nilai Sig. yang harus di bawah 0,05 untuk dapat dikatakan bahwa hasil regresi adalah signifikan. Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 6 diatas dapat dilihat pada nilai Fhitung sebesar 41,755 dengan nilai Ftabel adalah 3,93 sehingga nilai Fhitung > Ftabel atau $41,755 > 3,93$, dan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_3 diterima, dapat disimpulkan bahwa variabel komunikasi orang tua (X_1) dan penggunaan gadget (X_2) secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter pada Anak di Playgroup Bee Bee Gym Puri Anjasmoro Kota Semarang.

Seberapa Besar Pengaruh Komunikasi Orang Tua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak

Pengaruh komunikasi orangtua dan penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter adalah tabel *Model Summary*, merupakan hasil dari uji determinasi yang menampilkan nilai *R Square* (koefisien determinasi) dan *Adjusted R Square*. Tampilan tabel *Model Summary* dapat dilihat seperti tabel berikut.

Tabel 7. Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.671 ^a	.450	.439	.280

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Berdasarkan seberapa besar pengaruh komunikasi orang tua dan penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak di Playgroup Bee Bee Gym Puri Anjasmoro Kota Semarang. Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel independen atau komunikasi orang tua dan penggunaan *gadget* memiliki kontribusi dalam memberikan pengaruh pada variabel dependen atau pembentukan karakter. Seberapa besar yang diberikan variabel komunikasi orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter ditunjukkan Tabel 7 mengenai Model Summary. Dari hasil yang ada pada output Model Summary dengan melihat nilai *R Square* sebesar 0,450 yang artinya komunikasi orang tua dan penggunaan gadget memiliki pengaruh sebesar 45% terhadap pembentukan karakter, sedangkan sisanya 54% dijelaskan oleh variabel lain diluar model. Gejala multikolinearitas dideteksi dengan menggunakan perhitungan *Tolerance* (TOL) dan *Variance Inflation Factor* (VIF) serta *Person Correlation Matrix*. semakin besar nilai VIF maka semakin bermasalah atau semakin tinggi kolinearitas antar variabel independen. Sebagai *rule of thumb* adalah jika nilai VIF = 1, menunjukkan tidak adanya kolinearitas antar variabel independen, dan bila nilai VIF < 10, maka tingkat multikolinearitasnya belum tergolong berbahaya. Sedangkan nilai *Tolerance* (TOL) berkisar antara 0 dan 1. Jika TOL = 1, maka tidak terdapat kolinearitas antar variabel independen. Jika TOL = 0, maka terdapat kolinearitas yang tinggi dan sempurna antar variabel independen. Sebagai *rule of thumb*, jika nilai TOL > 0.10, maka tidak terdapat kolinearitas yang tinggi antar variabel independen (Ghozali, 2018). Selanjutnya *Person Correlation Matrix* digunakan untuk mengetahui nilai koefisien korelasi antar variabel independen. Jika nilai koefisien < 0.80 maka tidak terdapat multikolinearitas yang berbahaya dalam model penelitian. Menurut Ghozali, (2018), tingkat multikolinearitas adalah berbahaya bila nilai VIF < 10, namun demikian, setiap analisis dapat menentukan sendiri berapa besarnya nilai TOL dan VIF yang diinginkan, karena gejala multikolinearitas tersebut akan selalu ada dalam setiap model penelitian.

Tabel 8. Hasil Uji Multikolinieritas

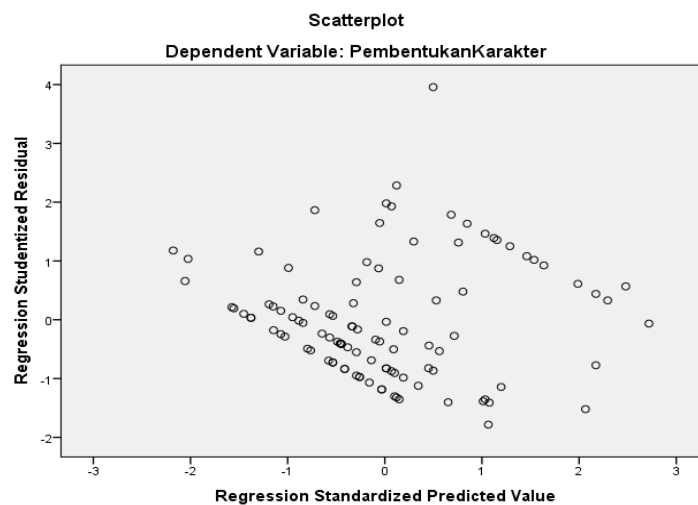
Model		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
B	Std. Error	Beta						
1	(Constant)	-,480	,237		-2,030	,045		
	Komunikasi Orangtua	,550	,112	,469	4,926	,000	,595	1,681

Penggunaan Gadget	,381	,136	,267	2,800	,006	,595	1,681
-------------------	------	------	------	-------	------	------	-------

Sumber: Analisis Data SPSS v.23 for Windows

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas tabel 19 output “*coefficients*” pada bagian “*Collinearity Statistics*” diketahui nilai tolerance untuk variabel komunikasi orangtua (X1) dan penggunaan gadget (X2) adalah 0,595 lebih besar dari 0,10. Sementara nilai VIF untuk variabel motivasi belajar (X1) dan minat kerja (X2) adalah 0,1681 < 10,00. Maka mengacu pada dasar pengambilan keputusan dalam uji multikolinieritas dapat diambil kesimpulan bahwa tidak terjadi gejala multikolinieritas dalam model regresi. Ghozali berpendapat untuk mengetahui hasil heterokedastisitas cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heterokedastisitas antara lain dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat (ZPRED) dengan residualnya (SRESID). Deteksi ada tidaknya heterokedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik *scatter plot* antara SRESID dan ZPRED dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi dan sumbu X adalah residual (Y prediksi – Y sesungguhnya) yang telah *distudentized*. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengidentifikasi telah terjadi heterokedastisitas. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka nol pada sumbu Y, maka tidak terjadi heterokedastisitas (Ghozali :2018).

Gambar1. Uji Heteroskedastisitas



Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dari gambar 4 diatas dapat dipahami kalo titik – titik tidak membentuk pola, tidak hanya mengumpul di atas atau dibawah saja. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas artinya dalam model regresi sudah baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah: 1).Komunikasi orang

tua anak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter, maka hipotesis 1 dapat diterima. Nilai signifikansi $0,000 > 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara komunikasi orang tua anak terhadap pembentukan karakter. Hal ini mengindikasikan bahwa orang tua yang mempunyai komunikasi yang baik dengan anak mampu meningkatkan pembentukan karakter pada anak. 2). Penggunaan gadget tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter, maka hipotesis 2 dapat diterima. Nilai signifikansi $0,006 > 0,05$ menunjukkan tidak adanya signifikansi. Hal ini mengindikasikan bahwa orang tua belum mampu mengatur penggunaan gadget pada anak dengan tepat mampu meningkatkan karakter pada anak. 3). Komunikasi orang tua dan penggunaan gadget secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter, maka hipotesis 3 diterima. Taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa komunikasi orang tua dan penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter. 4). Komunikasi orang tua dan penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup besar pada pembentukan karakter. Hal ini dapat dilihat pada R², dimana komunikasi orang tua dan penggunaan gadget memiliki pengaruh sebesar 45% terhadap pembentukan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, and W. (2013). PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Al-Ulum*, 13(11), 25–38. Retrieved from <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/view/179>
- Amraini, S., Hidayat, N., Hanum, I., Rachmawati, R., Interior, P. D., Kreatif, F. I., ... Telkom, U. (2019). Perancangan Interior Taman Kanak-Kanak Dan Playgroup Dengan Pendekatan Metode Montessori Interior Design of Kindergarten and Playgroup With Montessori. *E-Proceeding of Art & Design*, 6(1), 400–416.
- Aulia, A. L. (2019). POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM MENGURANGI PENGGUNAAN GADGET (STUDI PADA SD ISLAM TERPADU HARAPAN MULIA PALEMBANG). *EJournal Sriwijaya University*, 1(1), 1–10. Retrieved from <http://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/ILKOM/article/view/24%0Ahttps://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/ILKOM/article/download/24/25>
- Fauzan Habib, Muh. Amin, Gustiawan, S. P. (2018). Komunikasi Sebagai Modal Utama Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Anak. *Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia*, (December). <https://doi.org/10.31219/osf.io/2cxyt>
- Fauzi, A. (2020). *Ilmu dan Manajemen Pendidikan Dalam Perspektif Fenomena*. Retrieved from http://repository.uinbanten.ac.id/5964/1/ILMU_DAN_MANAJEMEN_PENDIDIKAN.pdf
- Ghozali, Imam. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Irhanna, I., & Purnama, S. (2022). Peran Lingkungan Sekolah dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di PAUD Nurul Ikhlas. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 68–77. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.46688>
- Juwairiah. (2017). Membentuk Karakter Anak Usia Dini dengan Mengenalkan Cerita Rakyat

- Dari Aceh. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1–18.
- Kurniawati, I., Raharjo, T. J., & Khumaedi. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan abad 21. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 21(2), 702.
- Kusdi, S. S. (2019). Peranan Pola Asuh Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak. *AL-USWAH: Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.24014/au.v1i2.6253>
- Oxianus Sabarua, J., & Mornene, I. (2020). Komunikasi Keluarga dalam Membentuk Karakter Anak. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 83. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24322>
- Priyanto. (2018). *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis I*. Yogyakarta, Andi, vi+218 hlm.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Puspitasari1, V., & Badruli Martati. (2021). Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa Mi Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan ...*, 7(1), 7–13. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/12151>
- Rini, Y. S. (2014). Komunikasi Orangtua-Anak dalam Pengambilan Keputusan Pendidikan. *Jurnal Interaksi*, 3(2), 112–122. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/8777/7103>
- Setiani, D. (2020). *The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review*. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 1732–1739. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.526>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>