EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech

Perubahan Etika Komunikasi Anak Pengguna Gawai terhadap Orang Tua dan Guru Ngaji di Masyarakat Pedesaan: Perspektif Teori Belajar Sosial

Muhardi Gunawan[1*], Syarifuddin[2]

[1,2]Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

*Correspondence: e-mail: muhardilinggau@gmail.com; syariframa564@gmail.com

A B S T R A C T

The advancement of digital technology, particularly children's use of gadgets, has brought about changes in social interaction patterns and communication ethics, including in relationships with parents and Quran teachers. This study aims to analyze changes in the communication ethics of gadget-using children when interacting with Quran teachers and parents in Lubuk Kumbung Village, utilizing the perspective of Albert Bandura's Social Learning Theory. A qualitative approach was employed, with data collected through interviews with parents and Quran teachers. The findings indicate that gadget usage is linked to changes in children's communication behavior, characterized by reduced attention to parental advice, decreased compliance with Quran teachers' instructions, and diminished engagement in face-to-face social interactions. From Bandura's perspective, this phenomenon can be understood through the mechanism of observational learning, wherein the digital environment provides various behavioral models that potentially influence children's communication habits. However, these changes are not solely attributable to gadget usage; they are also influenced by parenting styles, supervision, and the examples set by the social environment. The study concludes that the formation of children's communication ethics results from the interaction between the digital environment, the family, and religious education; consequently, parental guidance and the role-modeling provided by Quran teachers are crucial for upholding children's values of politeness in the digital era.

A B S T R A K

Perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan *gadget* pada anak, telah membawa perubahan dalam pola interaksi sosial dan etika komunikasi, termasuk dalam hubungan dengan orang tua dan guru ngaji. Penelitian ini

A R T I C L E I N F O

Article History:
Submitted/Received 7 Augs 2026
First Revised 11 Sept 2026
Accepted 1 Oct 2026
First Available online 31 Oct 2026
Publication Date 31 Oct 2026

Keyword:
Communication ethics,
Child gadget users,
Social Learning Theory,
Parents,
Quran teachers.

bertujuan untuk menganalisis perubahan etika komunikasi anak pengguna *gadget* dalam berinteraksi dengan guru ngaji dan orang tua di Desa Lubuk Kumbung melalui perspektif Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) Albert Bandura. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap orang tua dan guru ngaji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai berkaitan dengan perubahan perilaku komunikasi anak, yang ditandai dengan berkurangnya perhatian terhadap nasihat orang tua, menurunnya kepatuhan terhadap arahan guru ngaji, serta melemahnya keterlibatan dalam interaksi sosial secara langsung. Dalam perspektif Bandura, fenomena tersebut dapat dipahami melalui mekanisme pembelajaran observasional (*observational learning*), ketika lingkungan digital menyediakan berbagai model perilaku yang berpotensi memengaruhi kebiasaan komunikasi anak. Namun, perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penggunaan *gadget*, tetapi juga dipengaruhi oleh pola pengasuhan, pengawasan, dan keteladanan lingkungan sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembentukan etika komunikasi anak merupakan hasil interaksi antara lingkungan digital, keluarga, dan pendidikan keagamaan, sehingga pendampingan orang tua dan keteladanan guru ngaji menjadi aspek penting dalam menjaga nilai-nilai kesopanan anak di era digital.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan gelombang panjang terkini dari evolusi sosial ekonomi umat manusia dengan membawa perubahan di segala lini kehidupan manusia, termasuk sosial, ekonomi dan politik. Kelahiran komunikasi digital telah membawa perubahan pada perilaku sosial masyarakat, meliputi pergeseran budaya, etika dan norma yang ada (Boestam & Derivanti, 2022). Dampak dari fenomena ini, menyasar semua masyarakat global, tidak terkecuali warga Desa Lubuk Kumbung, sebuah desa di ujung utara Provinsi Sumatera Selatan yang penduduknya masih memegang teguh adat istiadat, memiliki karakter khas, dengan mayoritas warga bermata pencaharian sebagai petani kebun.

Sejak tuju tahun terakhir, masuknya Perusahaan Listrik Negara (PLN) dan jaringan internet membawa perubahan yang cukup signifikan bagi desa tersebut, termasuk meningkatnya penggunaan perangkat elektronik seperti gadget bagi semua kalangan, baik kalangan tua, muda, dan bahkan kalangan anak-anak. Berdasarkan hasil observasi pada 11 hingga 18 Juli 2026, gadget kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari anak-anak di Desa Lubuk Kumbung, Kecamatan Karang Jaya, Kabupaten Musi Rawas Utara. Perangkat ini digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari berkomunikasi, mencari informasi, hiburan, belajar, mengakses media sosial, hingga bermain game daring.

Berdasarkan data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dalam publikasi Profil Anak Indonesia Tahun 2025, yang bersumber dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) BPS tahun 2024, persentase anak usia 5–17 tahun yang menggunakan telepon seluler di Indonesia mencapai 78,63%. Penggunaan telepon seluler pada anak di wilayah perkotaan mencapai 81,17%, sedangkan di wilayah

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

perdesaan sebesar 75,16%. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan sebagian besar anak di Indonesia. Kondisi ini penting untuk dikaji lebih lanjut, khususnya berkaitan dengan pola komunikasi, interaksi sosial, dan hubungan anak dengan orang tua maupun tenaga pendidik. Meskipun demikian, tingginya penggunaan telepon seluler tidak secara langsung membuktikan adanya perubahan perilaku atau penurunan etika komunikasi pada anak (Kemen PPPA, 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital tidak lagi terbatas pada masyarakat perkotaan, tetapi telah menjadi bagian dari kehidupan anak di wilayah pedesaan. Meskipun demikian, tingginya penggunaan telepon seluler tidak dapat dijadikan bukti langsung terjadinya penurunan etika komunikasi. Hubungan antara penggunaan gawai dan perilaku komunikasi perlu dikaji berdasarkan pengalaman sosial serta konteks lingkungan tempat anak berinteraksi.

Sebagai perangkat berteknologi canggih, gadget memudahkan siapa saja untuk berkomunikasi sekaligus dapat menstimulasi kreativitas anak, karena beragam informasi yang tersaji di dalamnya turut mendorong daya kreatif mereka. Melalui gadget, anak dapat lebih leluasa mencari informasi dan berita yang dibutuhkan, khususnya untuk mendukung proses belajar sambil bermain atau sebaliknya. Pada usia ini, anak memang masih berada dalam fase yang menyenangkan untuk bermain, namun proses belajar tetap harus berjalan beriringan dan tidak boleh ditinggalkan (Endang et el., 2019).

Kendati demikian, penggunaan gadget yang berlebihan dan berlangsung terus-menerus dapat menimbulkan dampak negatif terhadap pola perilaku anak dalam kesehariannya. Hal tersebut tidak dapat disangkal bahwa saat ini anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget dibandingkan belajar maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget cenderung menjadi sangat bergantung padanya hingga menjadikannya rutinitas harian. Chusna menjelaskan bahwa istilah gadget dalam bahasa Inggris merujuk pada perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki beragam fungsi khusus (Chusna, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada Juni-Juli 2024 di Desa Lubuk Kumbung, Kecamatan Karang Jaya, Kabupaten Musi Rawas Utara, ditemukan indikasi bahwa sebagian besar anak di wilayah tersebut memiliki intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi. Fenomena ini tampaknya telah menjadi pola perilaku yang umum di kalangan anak-anak pada masa kini, sehingga berimplikasi pada berkurangnya kesadaran mereka terhadap alokasi waktu dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Sejumlah kebiasaan dasar, seperti makan, mandi, dan tidur sesuai arahan orang tua, bahkan belajar kerap kali tidak dilaksanakan secara tepat waktu akibat aktivitas bermain gadget yang berlangsung dalam durasi yang berlebihan. Hal tersebut tentu tidak dapat dibiarkan melihat usia yang masih rentan dan memerlukan perhatian intensif dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan penggunaan teknologi digital dengan perkembangan komunikasi dan perilaku anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putra & Patmaningrum (2018) menunjukkan bahwa penggunaan YouTube memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan komunikasi interpersonal anak TK di Kota Bandung. Dari sisi durasi akses, pengaruhnya berada pada kategori sangat baik, sementara dari sisi konten yang ditonton, pengaruhnya berada pada kategori baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa anak-anak TK memanfaatkan YouTube bukan sekadar sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media belajar dan sumber informasi yang turut mendukung perkembangan kemampuan komunikasi mereka.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Riana et al., (2024) mengungkapkan bahwa minimnya pengawasan serta penggunaan gawai yang tidak terkendali dapat memicu anak-anak menggunakan bahasa yang kurang pantas dalam berkomunikasi. Semakin lama waktu yang dihabiskan anak bersama gawai, semakin besar pula kemungkinan mereka terpapar konten yang tidak sesuai dengan tahap usianya. Selain itu, kondisi lingkungan yang kurang terawasi turut berkontribusi terhadap munculnya kebiasaan berbahasa yang tidak pantas pada anak. Sementara itu, dalam studi yang dilakukan oleh Aslamiyah et al., (2024) menunjukkan bahwa pemakaian gadget secara berlebihan dapat menimbulkan dampak buruk bagi penggunanya, termasuk anak-anak yang tergolong rentan terhadap pengaruh negatifnya. Kecanduan gadget pada anak dapat berujung pada menurunnya nilai moral serta munculnya perilaku yang kurang baik.

Berdasarkan sejumlah penelitian terdahulu, kajian mengenai penggunaan gadget pada anak telah banyak dilakukan dengan menyoroti berbagai aspek, seperti perkembangan komunikasi interpersonal, penggunaan bahasa, moral, dan perilaku anak. Penelitian Putra dan Patmaningrum (2018), misalnya, lebih menitikberatkan pada pengaruh penggunaan YouTube melalui smartphone terhadap perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal anak. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital tertentu dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi anak apabila dimanfaatkan sebagai sarana belajar dan memperoleh informasi. Sementara itu, penelitian Lestari dan Aeni (2024) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkendali dan minimnya pengawasan dapat berkontribusi terhadap munculnya penggunaan bahasa yang kurang pantas dalam komunikasi anak. Adapun penelitian Aslamiyah, Suberata, dan Darsono (2024) lebih memusatkan perhatian pada dampak penggunaan gadget secara berlebihan terhadap moral dan etika peserta didik.

Meskipun kajian mengenai penggunaan gawai dan perkembangan anak telah banyak dilakukan, penelitian terdahulu yang dikemukakan di atas belum secara khusus menjelaskan bagaimana orang tua dan guru ngaji memaknai perubahan responsivitas, kepatuhan, dan keterlibatan sosial anak pengguna gawai dalam konteks pendidikan keagamaan nonformal di masyarakat pedesaan. Penelitian mengenai perkembangan komunikasi interpersonal, penggunaan bahasa, dan moral anak memberikan landasan penting, tetapi belum sepenuhnya menjawab persoalan mengenai hubungan antara pengalaman penggunaan gawai dan etika komunikasi dalam interaksi sehari-hari dengan figur pendidikan keagamaan. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penelitian di Desa Lubuk Kumbung, dengan menempatkan pengalaman orang tua dan guru ngaji sebagai sumber utama untuk memahami perubahan perilaku komunikasi anak.

Untuk menganalisis fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) Albert Bandura. Bandura (1977) menjelaskan bahwa perilaku individu dapat dipelajari melalui pengamatan terhadap model sosial, yang melibatkan proses perhatian (attention), penyimpanan dalam ingatan (retention), reproduksi perilaku (reproduction), dan motivasi (motivation). Dalam pengembangan teori sosial-kognitif, Bandura juga menjelaskan hubungan timbal balik antara faktor personal, perilaku, dan lingkungan melalui konsep reciprocal determinism. Kerangka ini relevan untuk memahami penggunaan gawai karena anak berinteraksi dengan berbagai model perilaku, baik melalui lingkungan keluarga dan pendidikan maupun melalui media digital. Akan tetapi, keberadaan model digital tidak secara otomatis membuktikan terjadinya peniruan. Oleh karena itu, teori Bandura digunakan sebagai kerangka interpretatif untuk membaca temuan wawancara, bukan untuk menetapkan hubungan sebab-akibat yang belum dibuktikan secara empiris

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Lebih jauh, penelitian ini memiliki kontribusi pada kajian teknologi pendidikan dengan menempatkan penggunaan gawai sebagai bagian dari lingkungan belajar sosial anak, khususnya dalam pendidikan keagamaan nonformal. Perhatian penelitian tidak hanya diarahkan pada perangkat digital sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga pada keterkaitannya dengan pembentukan perilaku komunikasi dan peran orang dewasa sebagai pendamping pembelajaran. Melalui perspektif tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi digital keluarga, keteladanan orang tua, dan penguatan etika komunikasi dalam kegiatan pengajian anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk perubahan etika komunikasi anak pengguna gawai dalam berinteraksi dengan orang tua dan guru ngaji di Desa Lubuk Kumbung serta menjelaskan perubahan tersebut melalui perspektif Teori Belajar Sosial Albert Bandura. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada satu pertanyaan: bagaimana bentuk perubahan responsivitas, kepatuhan, dan keterlibatan sosial anak pengguna gawai dalam interaksi dengan orang tua dan guru ngaji jika dikaji melalui teori belajar sosial.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami perubahan etika komunikasi anak pengguna gawai dalam interaksi dengan orang tua dan guru ngaji. Penelitian dilaksanakan di Desa Lubuk Kumbung, Kecamatan Karang Jaya, Kabupaten Musi Rawas Utara, Sumatera Selatan, pada 12 Juni hingga 12 Juli 2024. Fokus penelitian diarahkan pada perubahan perilaku komunikasi anak usia 7–12 tahun, khususnya dalam hal kesantunan berbahasa, kepatuhan terhadap arahan, dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berupaya memahami pengalaman, pandangan, dan penilaian informan mengenai perilaku komunikasi anak dalam lingkungan sosialnya. Penelitian ini berfokus pada satu konteks sosial tertentu sehingga dapat diarahkan sebagai studi kasus kualitatif, sepanjang prosedur penelitian yang dilakukan sesuai dengan karakteristik desain tersebut. Creswell & Poth (2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami suatu persoalan melalui pengalaman dan pemaknaan individu dalam konteks kehidupan nyata.

Pengumpulan data penelitian dilaksanakan pada Juni hingga Juli 2024 melalui wawancara terhadap lima informan, yang terdiri atas seorang guru ngaji dan empat orang tua anak pengguna gawai. Informan tersebut dipilih karena memiliki pengalaman berinteraksi dengan anak dalam lingkungan keluarga maupun kegiatan pendidikan keagamaan. Data primer penelitian berupa keterangan informan mengenai penggunaan gawai, respons anak terhadap komunikasi langsung, kepatuhan terhadap arahan, dan keterlibatan dalam aktivitas sosial. Literatur ilmiah mengenai penggunaan media digital, etika komunikasi, dan Teori Belajar Sosial digunakan sebagai sumber konseptual untuk mendukung interpretasi hasil penelitian.

Penelitian ini melibatkan delapan informan yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, terdiri atas satu guru ngaji dan tujuh orang tua yang memiliki pengalaman dalam mengamati perilaku komunikasi anak pengguna *gadget* di Desa Lubuk Kumbung. Untuk menjaga kerahasiaan identitas serta mempermudah proses identifikasi dan analisis data wawancara, setiap informan diberikan kode berdasarkan perannya. Informan guru ngaji diberi kode GN-01, sedangkan informan orang tua diberi kode OT-01 hingga OT-07. Pengkodean tersebut digunakan secara konsisten dalam penyajian hasil penelitian, terutama untuk menghubungkan pernyataan informan

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

dengan temuan mengenai perubahan etika komunikasi anak dalam berinteraksi dengan orang tua dan guru ngaji.

Analisis data diarahkan pada identifikasi pola makna dalam keterangan informan dan interpretasinya menggunakan Teori Belajar Sosial Bandura. Kerangka tersebut digunakan untuk menelaah keterkaitan antara perhatian anak terhadap aktivitas digital, perilaku komunikasi yang dilaporkan informan, dan peran lingkungan keluarga maupun pendidikan keagamaan. Konsep attention, retention, reproduction, motivation, dan reciprocal determinism digunakan sebagai kategori analitis, dengan tetap membedakan antara perilaku yang secara langsung dilaporkan informan dan mekanisme pembelajaran sosial yang hanya dapat dijelaskan secara teoretis. Oleh karena itu, penelitian ini tidak diarahkan untuk membuktikan hubungan kausal antara penggunaan gawai dan perubahan etika komunikasi anak, melainkan untuk memahami fenomena tersebut berdasarkan persepsi informan.

Tabel 1. Profil informan.

No.	Nama Informan	Jenis Kelamin	Usia	Status	Kode
1	Hamidah	P	45	Guru Ngaji	GN-01
2	Rodi Ali	L	46	Orang Tua	OT-01
3	Syafarudin	L	40	Orang Tua	OT-02
4	Yogi Akbar	L	33	Orang Tua	OT-03
5	Santo	L	39	Orang Tua	OT-04
6	Bendi	L	37	Orang Tua	OT-05
7	Asmawi	L	38	Orang Tua	OT-06
8	Frendika Aprodila	L	29	Orang Tua	OT-07

Sumber data: Observasi dan Wawancara

Tabel 2. Jumlah penduduk.

No	Nama Dusun	Penduduk		Jumlah Penduduk	Jumlah KK
		Laki-laki	Perempuan		
1	Dusun 1	144	145	289	69
2	Dusun 2	108	120	228	58
3	Dusun 3	338	320	658	144
	Jumlah			1.175	

Sumber data: Buku Profil Desa Lubuk Kumbung

Tabel 3. Jumlah anak berdasarkan kelompok usia.

Kelompok Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
5–6 tahun	9	14	23
7–12 tahun	57	84	141
13–15 tahun	35	46	81
16–19 tahun	22	23	45
Total	123	167	290

Sumber data: Buku profil desa Lubuk Kumbung

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perubahan Etika Komunikasi pada Anak Pengguna Gadget dalam Berinteraksi dengan Guru Ngaji dan Orang Tua di Desa Lubuk Kumbung

Berdasarkan wawancara dengan delapan informan, perubahan etika komunikasi anak pengguna gawai di Desa Lubuk Kumbung dapat dipahami melalui empat tema utama, yaitu menurunnya responsivitas terhadap komunikasi langsung, berkurangnya kepatuhan dalam kegiatan mengaji, melemahnya keterlibatan sosial, serta adanya perbedaan pandangan orang tua mengenai penggunaan teknologi digital. Keempat tema tersebut merupakan hasil pengelompokan awal terhadap pernyataan informan dan menunjukkan bagaimana penggunaan gawai dipersepsikan berkaitan dengan perilaku anak dalam lingkungan keluarga dan pendidikan keagamaan.

Perubahan responsivitas komunikasi terlihat dari keterangan OT-2 yang menyampaikan bahwa anak sering menggunakan gawai untuk menonton TikTok dan bermain game. Ketika sedang melakukan aktivitas tersebut, anak terkadang tidak memberikan respons terhadap panggilan orang tua. Informan menyatakan:

> "...kalau lagi menggunakan gadget dipanggil saja tidak mendengar lagi." (OT-2, 7 Juli 2024).

Pernyataan tersebut memperlihatkan adanya persoalan perhatian dalam interaksi antara anak dan orang tua. Ketika perhatian anak terpusat pada aktivitas digital, komunikasi langsung yang berlangsung di lingkungan keluarga berpotensi tidak memperoleh respons sebagaimana diharapkan. Namun, tidak merespons panggilan belum dapat disimpulkan sebagai bentuk ketidaksopanan yang disengaja. Perilaku tersebut dapat berkaitan dengan keterpusatan perhatian pada aktivitas tertentu, sehingga diperlukan pembedaan antara gangguan respons komunikasi dan sikap tidak menghormati orang tua.

Dalam konteks pendidikan keluarga, responsivitas merupakan bagian penting dari pembentukan kebiasaan komunikasi. Kemampuan mendengarkan dan menanggapi lawan bicara membantu anak memahami aturan interaksi sosial. Oleh karena itu, temuan ini menunjukkan perlunya perhatian terhadap pembiasaan komunikasi langsung di tengah meningkatnya penggunaan media digital.

Perubahan perilaku komunikasi juga ditemukan dalam lingkungan pendidikan keagamaan. GN-1 sebagai guru ngaji mengungkapkan adanya perbedaan antara perilaku anak yang mengikuti pengajian pada masa sebelumnya dan anak yang mengikuti kegiatan serupa saat ini. Menurut informan, anak-anak sekarang lebih sering gaduh, bermain, dan kurang memperhatikan arahan guru.

> "Perbedaannya cukup banyak, dulu anak-anak lebih patuh kepada guru, semua yang diperintahkan guru selalu dilaksanakan dan mereka penurut. Sementara anak-anak sekarang sering gaduh saat belajar mengaji, lebih suka bermain, tidak memperhatikan perintah guru, dan masih banyak lagi perbedaan lainnya." (GN-1, 22 Juni 2024).

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa perubahan yang dirasakan guru ngaji terutama berkaitan dengan kedisiplinan, perhatian, dan kepatuhan anak selama pembelajaran. Dalam lingkungan pengajian, ketiga aspek tersebut memiliki keterkaitan dengan etika komunikasi karena proses pembelajaran memerlukan kemampuan mendengarkan, menghargai arahan, dan merespons guru secara tepat.

Meskipun demikian, pernyataan informan belum secara langsung menjelaskan hubungan antara perilaku tersebut dan penggunaan gawai. Perbedaan perilaku antargenerasi dapat pula berkaitan dengan usia anak, perubahan pola pengasuhan,

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

kondisi pembelajaran, atau karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu, temuan ini lebih tepat dipahami sebagai persepsi guru mengenai perubahan perilaku komunikasi dalam pembelajaran mengaji yang perlu dikaji lebih lanjut hubungannya dengan penggunaan teknologi digital.

Tema berikutnya berkaitan dengan kecenderungan anak lebih memilih menggunakan gawai daripada melakukan aktivitas lain. OT-1 mengungkapkan bahwa pemberian gawai kepada anak dapat membuat anak enggan melakukan kegiatan selain menggunakan perangkat tersebut.

> "...Tetapi kalau gadget diberikan kepada anak-anak, mereka jadi malas dan tidak melakukan kegiatan lain selain bermain gadget." (OT-1, 29 Juni 2024).

Pandangan serupa disampaikan OT-4 yang menilai bahwa penggunaan gawai dalam waktu panjang berkaitan dengan berkurangnya perhatian anak terhadap lingkungan sekitar.

> "Selama menggunakan gadget anak-anak ini kurang peduli dengan lingkungan sekitar malah lebih sibuk dengan gadget nya sendiri bermain gadget sampai menghabiskan waktu berjam-jam semua yang terjadi di sekitar dia, dia acuh tak acuh." (OT-4, 20 Juni 2024).

Kedua pernyataan tersebut memperlihatkan kekhawatiran orang tua terhadap perubahan alokasi perhatian dan aktivitas anak. Aktivitas digital yang dianggap lebih menarik berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam kegiatan keluarga dan interaksi sosial secara langsung. Namun, data yang tersedia belum menunjukkan frekuensi maupun durasi penggunaan gawai secara terukur. Oleh karena itu, temuan ini menggambarkan persepsi informan mengenai dominasi aktivitas digital, bukan hasil pengukuran intensitas penggunaan gawai.

Dalam konteks pembentukan etika komunikasi, keterlibatan sosial menjadi penting karena interaksi langsung menyediakan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan kemampuan mendengarkan, memberikan respons, dan menyesuaikan perilaku dengan situasi komunikasi. Berkurangnya kesempatan tersebut berpotensi membatasi pengalaman pembelajaran sosial, meskipun hubungan ini masih memerlukan pembuktian melalui observasi langsung.

Berbeda dengan informan yang lebih menekankan persoalan penggunaan gawai, OT-3 memandang bahwa teknologi digital juga diperlukan agar anak dapat mengikuti perkembangan zaman. Menurutnya, gawai memungkinkan anak mengakses berbagai pengetahuan, termasuk materi pendidikan umum dan agama.

> "...di dalam gadget bisa melihat pelajaran-pelajaran baik umum maupun pelajaran agama, tapi yang menjadi permasalahan nya sekarang apakah benar anak-anak sekarang bisa menggunakan gadget itu dengan baik dan postif..." (OT-3, 7 Juli 2024).

Pernyataan tersebut memperlihatkan adanya pandangan yang tidak sepenuhnya menolak penggunaan teknologi. Gawai dipahami sebagai sarana pembelajaran yang memiliki manfaat, tetapi penggunaannya tetap membutuhkan kemampuan pengendalian diri dan pendampingan.

Perbedaan pandangan informan menunjukkan bahwa persoalan utama bukan semata-mata keberadaan teknologi, melainkan bagaimana teknologi digunakan dalam kehidupan anak. Temuan ini juga memberikan relevansi bagi kajian teknologi pendidikan karena memperlihatkan kebutuhan untuk mengembangkan penggunaan media digital yang mendukung pembelajaran tanpa mengabaikan interaksi sosial dan pembentukan etika komunikasi.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Berdasarkan hasil wawancara dengan GN dan OT di Desa Lubuk Kumbung, penggunaan gadget pada anak memperlihatkan adanya perubahan dalam pola interaksi sosial dan etika komunikasi. Perubahan tersebut tampak melalui beberapa perilaku, seperti berkurangnya perhatian ketika orang tua berbicara, kecenderungan mengabaikan panggilan, gaduh ketika proses belajar mengaji, kurang memperhatikan perintah guru, serta lebih memilih bermain gadget daripada melakukan aktivitas sosial di lingkungan sekitarnya. Meskipun demikian, temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa gadget tidak sepenuhnya dipandang negatif. Sebagaimana disampaikan Syafarudin, gadget juga dapat menjadi media bagi anak untuk memperoleh informasi serta mengakses pelajaran umum maupun keagamaan. Dengan demikian, persoalan utama yang muncul bukan hanya keberadaan gadget, melainkan bagaimana anak menggunakan gadget, jenis konten yang dikonsumsi, intensitas penggunaan, dan sejauh mana orang tua melakukan pendampingan.

Tabel 4. Matriks temuan wawancara.

Tema	Informan	Data Utama
Responsivitas komunikasi langsung	OT-07	Anak tidak merespons panggilan ketika menggunakan gawai.
Kepatuhan dalam pembelajaran mengaji	GN-01	Anak lebih sering gaduh dan kurang memperhatikan arahan.
Keterlibatan dalam aktivitas sosial	OT-06, OT-03	Anak lebih memilih menggunakan gawai daripada aktivitas lain.
Pandangan terhadap manfaat teknologi	OT-04	Gawai dapat mendukung pembelajaran umum dan agama.

Temuan tersebut dapat dianalisis menggunakan Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) Albert Bandura (1977). Dalam perspektif teori ini, perilaku manusia tidak hanya terbentuk melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui proses pengamatan terhadap perilaku orang lain yang berfungsi sebagai model. Proses tersebut dikenal sebagai *observational learning* atau pembelajaran observasional. Individu dapat mengamati suatu tindakan, mengingatnya, kemudian mereproduksi tindakan tersebut dalam situasi yang dianggap relevan. Dalam perkembangan teori Bandura, hubungan tersebut dipahami secara timbal balik antara faktor personal, perilaku, dan lingkungan (Goldstein & Naglieri, 2011).

Apabila perspektif tersebut digunakan untuk membaca fenomena di Desa Lubuk Kumbung, gadget dapat dipahami bukan sekadar sebagai alat teknologi, tetapi juga sebagai salah satu pintu masuk lingkungan sosial baru bagi anak. Melalui YouTube, TikTok, permainan daring, dan berbagai bentuk konten digital lainnya, anak berhadapan dengan banyak model perilaku, bahasa, gaya komunikasi, ekspresi emosional, serta pola hubungan sosial. Model yang diamati anak melalui layar dapat menjadi bahan pembelajaran sebagaimana anak belajar melalui interaksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Oleh karena itu, semakin sering anak berinteraksi dengan media digital, semakin besar pula peluang media tersebut menjadi salah satu sumber referensi perilakunya, meskipun hal ini tidak berarti bahwa setiap anak secara otomatis akan meniru setiap konten yang dilihatnya. Dampaknya bergantung pada isi media, konteks, karakteristik anak, dan pendampingan orang dewasa (Misirli et al., 2025).

Penjelasan tersebut relevan dengan keterangan Hamidah sebagai guru ngaji yang melihat adanya perbedaan antara perilaku anak dahulu dan anak sekarang. Menurut Hamidah, anak-anak sebelumnya lebih patuh dan menjalankan perintah guru, sedangkan

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

sekarang anak cenderung gaduh, bermain, dan kurang memperhatikan perintah ketika belajar mengaji. Perubahan tersebut menunjukkan adanya pergeseran lingkungan belajar sosial anak. Jika sebelumnya interaksi anak lebih banyak berlangsung secara langsung bersama keluarga, teman sebaya, guru, dan masyarakat sekitar, kehadiran gadget memperluas lingkungan tersebut ke ruang digital. Akibatnya, figur yang diamati anak tidak lagi terbatas pada orang tua dan guru, tetapi juga figur serta perilaku yang muncul dalam konten media digital.

Dalam Teori Belajar Sosial, proses belajar melalui pengamatan setidaknya berkaitan dengan empat proses penting, yaitu perhatian (*attention*), penyimpanan dalam ingatan (*retention*), reproduksi perilaku (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*) (Bandura, 1977). Pertama, anak harus memberikan perhatian terhadap model tertentu sebelum perilakunya dapat dipelajari. Dalam konteks penelitian ini, intensitas anak menonton TikTok, video, atau bermain *game* dapat menyebabkan perhatian anak lebih banyak diarahkan kepada rangsangan digital. Konten yang memiliki unsur visual, suara, gerakan, humor, atau hiburan dapat menarik perhatian secara kuat. Kondisi tersebut membantu menjelaskan keterangan Santo bahwa anak yang sedang menggunakan gadget terkadang tidak merespons ketika dipanggil. Pernyataan tersebut tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa gadget menyebabkan hilangnya rasa hormat kepada orang tua, tetapi menunjukkan bahwa perhatian anak ketika menggunakan gadget dapat terserap pada aktivitas digital sehingga respons terhadap komunikasi langsung di sekitarnya berkurang.

Kedua adalah proses *retention*. Anak tidak hanya melihat perilaku dari media, tetapi dapat menyimpan bahasa, ungkapan, tindakan, atau pola respons tertentu dalam ingatannya. Ketiga adalah *reproduction*, yaitu ketika pola yang telah diamati dan diingat kemudian ditampilkan kembali dalam perilaku. Dalam konteks etika komunikasi, proses ini penting karena anak yang berulang kali menyaksikan gaya komunikasi tertentu berpotensi menjadikannya sebagai salah satu referensi dalam berinteraksi. Namun, mengenai gaya bahasa dari gim atau media sosial yang ditiru oleh anak-anak Lubuk Kumbung dalam kehidupan sehari-hari masih diperlukan studi lanjutan.

Keempat adalah proses *motivation*. Tidak semua perilaku yang diamati akan langsung ditiru. Anak cenderung mempertahankan perilaku yang dianggap memberikan konsekuensi menyenangkan atau memperoleh penguatan. Dalam penggunaan gadget, penguatan tersebut dapat berupa hiburan, kesenangan bermain *game*, keberlanjutan video, maupun kepuasan ketika menemukan konten yang disukai. Apabila penggunaan gadget berlangsung tanpa aturan yang konsisten, anak dapat semakin terbiasa memilih aktivitas digital yang memberikan kepuasan segera dibandingkan aktivitas lain yang membutuhkan keterlibatan sosial dan kepatuhan terhadap aturan. Kondisi ini memiliki keterkaitan dengan keterangan Yogi Akbar yang menyatakan bahwa anak menjadi malas melakukan aktivitas lain ketika telah diberikan gadget.

Keterangan Rodi Ali juga memperkuat pola tersebut. Menurutnya, anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam dengan gadget dan menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Dalam perspektif pembelajaran sosial, keadaan tersebut dapat dipahami sebagai perubahan pada lingkungan yang menyediakan kesempatan belajar dan berinteraksi. Waktu yang lebih banyak digunakan untuk aktivitas individual dengan gadget berpotensi mengurangi kesempatan anak melakukan pembelajaran sosial secara langsung, misalnya belajar mendengarkan orang lain, merespons panggilan, membantu pekerjaan rumah, memahami ekspresi orang lain, menunggu giliran berbicara, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan lawan bicara. Kajian sistematis mengenai penggunaan teknologi layar sentuh pada anak menunjukkan bahwa hubungan media digital dengan perkembangan sosial dan komunikasi bersifat kompleks serta dipengaruhi

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

oleh jenis perangkat, kualitas konten, pendampingan orang dewasa, dan konteks penggunaan (Misirli et al., 2025). Karena itu, hasil penelitian di Desa Lubuk Kumbung lebih tepat dipahami sebagai perubahan pola interaksi yang berkaitan dengan penggunaan gadget daripada menyimpulkan gadget sebagai satu-satunya penyebab perubahan etika komunikasi.

Fenomena tersebut juga dapat dijelaskan melalui konsep determinisme resiprokal (*reciprocal determinism*). Dalam perkembangan teori sosial-kognitif Bandura, perilaku manusia merupakan hasil interaksi timbal balik antara faktor personal, perilaku, dan lingkungan. Artinya, anak bukan penerima pengaruh teknologi yang sepenuhnya pasif. Lingkungan digital dapat memengaruhi perilaku anak, tetapi perilaku dan pilihan anak juga menentukan jenis lingkungan digital yang terus mereka akses. Pada saat yang sama, respons orang tua dan guru ikut menentukan bagaimana kebiasaan tersebut berkembang. Dengan demikian, perubahan etika komunikasi pada anak pengguna gadget di Desa Lubuk Kumbung dapat dilihat sebagai hasil hubungan antara karakter dan kemampuan kontrol diri anak, kebiasaan menggunakan gadget, konten digital yang dikonsumsi, pola pengawasan keluarga, dan lingkungan pendidikan.

Dalam hubungan tersebut, orang tua mempunyai kedudukan penting sebagai model perilaku. Anak tidak hanya belajar dari media sosial, tetapi juga mengamati bagaimana orang tua menggunakan gadget, bagaimana orang tua berbicara ketika sedang memegang telepon, serta bagaimana orang tua menetapkan dan menjalankan aturan penggunaan perangkat digital. Kajian Pyne et al., (2025) menunjukkan bahwa *parental modelling*, aturan penggunaan layar, efikasi orang tua, serta praktik pengasuhan berhubungan dengan penggunaan layar pada anak. Orang tua yang menjadi model penggunaan layar lebih tinggi cenderung memiliki anak dengan penggunaan layar yang lebih tinggi, sedangkan penerapan aturan penggunaan layar berkaitan dengan penggunaan yang lebih rendah. Hal tersebut menegaskan bahwa pendidikan etika penggunaan gadget akan lebih efektif apabila orang tua tidak hanya memberikan larangan, tetapi juga memberikan keteladanan.

Temuan tersebut sekaligus memperluas makna pernyataan Syafarudin. Menurut Syafarudin, anak perlu mengenal gadget agar tidak tertinggal perkembangan zaman karena gadget juga dapat digunakan untuk mengakses pembelajaran umum dan agama. Pandangan ini menunjukkan bahwa masyarakat Desa Lubuk Kumbung tidak sepenuhnya menolak teknologi. Terdapat kesadaran bahwa teknologi memiliki manfaat pendidikan, tetapi sekaligus muncul kekhawatiran mengenai kemampuan anak menggunakan teknologi secara positif. Kondisi ini memperlihatkan adanya proses negosiasi antara kebutuhan adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan mempertahankan nilai-nilai komunikasi yang berlaku dalam keluarga serta lingkungan pendidikan agama.

Oleh karena itu, pengawasan orang tua (*parental mediation*) menjadi faktor penting. Pengawasan tersebut tidak harus hanya berbentuk larangan atau pembatasan waktu, tetapi dapat dilakukan melalui komunikasi aktif, pemilihan konten, pendampingan ketika anak menggunakan media, serta pemberian penjelasan mengenai perilaku yang boleh dan tidak boleh ditiru. Penelitian Ratnaningtyas, Supriyono, dan Ishaq menemukan adanya hubungan negatif antara mediasi orang tua dan perilaku eksternalisasi anak terkait penggunaan media digital (Ratnaningtyas et al., 2023). Penelitian lain mengenai komunikasi orang tua dan penggunaan gadget juga menekankan pentingnya aturan yang jelas, komunikasi yang empatik, serta penerapan batas penggunaan secara konsisten (Adeni et al., 2024). Dengan demikian, kontrol penggunaan gadget tidak cukup hanya dilakukan melalui penyitaan perangkat, tetapi membutuhkan proses pendidikan yang membuat anak memahami alasan di balik aturan tersebut.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Aspek lain yang penting adalah regulasi diri (*self-regulation*). Keterangan beberapa informan menunjukkan bahwa persoalan penggunaan gadget muncul ketika anak belum mampu mengendalikan durasi dan mengalihkan perhatian dari perangkat kepada aktivitas lain. Dalam kerangka sosial-kognitif, kemampuan mengatur perilaku berkembang melalui proses pembelajaran dan pengalaman sosial. Anak memerlukan standar perilaku, pengawasan, konsekuensi, serta contoh yang konsisten untuk secara bertahap mengembangkan kemampuan mengendalikan tindakannya sendiri. Penelitian Fu dkk. menunjukkan bahwa mediasi aktif orang tua berkaitan negatif dengan ketergantungan telepon seluler pada remaja, dan hubungan tersebut melibatkan sikap serta niat untuk melakukan kontrol diri (Fu et al., 2020). Walaupun kelompok usia penelitian tersebut berbeda dengan sebagian anak dalam penelitian ini, hasilnya membantu menjelaskan pentingnya keterlibatan orang tua dalam pembentukan regulasi penggunaan perangkat digital.

Selain keluarga, guru ngaji juga dapat dipahami sebagai model sosial alternatif bagi anak. Dalam lingkungan pendidikan agama, guru tidak hanya menyampaikan materi membaca Al-Qur'an, tetapi juga berhadapan langsung dengan praktik kesopanan, kepatuhan, cara berbicara, cara mendengarkan, serta penghormatan terhadap orang yang lebih tua. Oleh karena itu, ketika Hamidah melihat berkurangnya kepatuhan dan perhatian anak selama mengaji, persoalan tersebut tidak hanya berkaitan dengan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menunjukkan adanya tantangan dalam proses internalisasi etika komunikasi. Dalam perspektif pembelajaran sosial, penguatan perilaku positif oleh guru, keteladanan dalam berbicara, pemberian respons terhadap perilaku kurang sopan, serta konsistensi aturan selama proses mengaji dapat menjadi bentuk pembelajaran sosial yang mengimbangi model perilaku yang diterima anak melalui lingkungan digital.

3.2. Implikasi terhadap Literasi Digital Keluarga dan Pendidikan Nonformal

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bagi pengembangan literasi digital dalam lingkungan keluarga dan pendidikan keagamaan nonformal. Pendampingan penggunaan gawai perlu diarahkan tidak hanya pada pembatasan durasi, tetapi juga pada pemilihan konten, pembentukan kebiasaan komunikasi, dan penguatan interaksi langsung. Orang tua dapat membiasakan anak menghentikan aktivitas digital ketika diajak berbicara, memberikan respons terhadap panggilan, serta menggunakan perangkat sesuai kebutuhan pembelajaran dan hiburan.

Dalam kegiatan pengajian, guru ngaji dapat mengembangkan aturan penggunaan gawai yang disepakati bersama peserta didik dan orang tua. Penggunaan media digital juga dapat diarahkan untuk mendukung pembelajaran keagamaan, misalnya melalui materi audiovisual yang sesuai dengan usia anak. Namun, pemanfaatannya perlu disertai interaksi langsung agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan mendengarkan, menghormati guru, dan berkomunikasi secara santun.

Pendekatan tersebut sejalan dengan Teori Belajar Sosial Bandura yang menekankan pentingnya model perilaku dan lingkungan dalam proses pembelajaran. Melalui keteladanan, penguatan positif, dan pendampingan yang konsisten, keluarga serta guru ngaji dapat menjadi lingkungan sosial yang mendukung penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Rekomendasi ini merupakan implikasi praktis dari temuan penelitian, bukan program intervensi yang telah diuji efektivitasnya.

3.3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah informan terbatas pada delapam orang yang terdiri atas seorang guru ngaji dan empat orang tua, sehingga

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

temuan belum mewakili seluruh pengalaman keluarga di Desa Lubuk Kumbung. Kedua, penelitian belum melibatkan anak sebagai informan sehingga pengalaman dan pemaknaan anak terhadap penggunaan gawai belum tergambarkan secara langsung. Ketiga, data yang disajikan terutama berupa persepsi retrospektif orang dewasa dan belum didukung hasil observasi langsung terhadap perilaku komunikasi anak maupun pengukuran durasi penggunaan gawai. Keempat, penelitian dilakukan dalam satu konteks pedesaan dengan data wawancara yang dikumpulkan pada Juni–Juli 2024 sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan pada seluruh anak pengguna gawai atau dianggap menggambarkan kondisi terkini tanpa pengumpulan data lanjutan. Keterbatasan tersebut juga menyebabkan penelitian belum dapat membuktikan hubungan sebab-akibat maupun seluruh mekanisme pembelajaran observasional dalam Teori Belajar Sosial Bandura.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai dipersepsikan berkaitan dengan perubahan etika komunikasi anak terhadap orang tua dan guru ngaji di Desa Lubuk Kumbung, terutama pada aspek responsivitas terhadap komunikasi langsung, kepatuhan dalam pembelajaran mengaji, dan keterlibatan sosial. Melalui perspektif Teori Belajar Sosial Albert Bandura, fenomena tersebut dapat dipahami sebagai bagian dari interaksi antara perilaku anak, lingkungan digital, keluarga, dan pendidikan keagamaan. Namun, data penelitian belum membuktikan secara langsung adanya peniruan perilaku dari konten digital maupun hubungan sebab-akibat antara penggunaan gawai dan perubahan etika komunikasi. Oleh karena itu, pendampingan literasi digital keluarga, keteladanan orang tua, serta pembiasaan komunikasi santun dalam kegiatan pengajian menjadi rekomendasi penting. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan anak sebagai informan, memperluas sumber data, dan melakukan observasi langsung agar proses pembelajaran sosial dalam penggunaan gawai dapat dianalisis secara lebih mendalam.

5. PERNYATAAN PENULIS

[Pernyataan penulis belum tersedia dalam naskah — mohon dilengkapi oleh penulis (konflik kepentingan, orisinalitas, dan ucapan terima kasih bila ada).]

6. REFERENSI

Adeni, S. & Machyudin Agung Harahap. (2024). Becoming A Great Parent: Parent-Child Communication In Anticipation Of Gadgets Addiction. *Journal Of Child, Family, And Consumer Studies*, *3*(3), 189–198. https://doi.org/10.29244/jcfcs.3.3.189-198

Aslamiyah, D., Suberata, I. W., & Darsono. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Moral Dan Etika Peserta Didik Di Sekolah Dasar Negeri. *Ptk: Jurnal Tindakan Kelas*, *5*(1), 223–232. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.491

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.

Boestam, A. B., & Derivanti, A. D. (2022). Komunikasi Digital Dan Perubahan Sosial. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *6*(4). https://doi.org/10.58258/jisip.v6i4.4032

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, *17*(2), 315–330. https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publications.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Endang Purwoastuti, & Elisabeth Siwi Walyani. (2019). *Perilaku Softskills Kesehatan*. Pustaka Baru.

Fu, X., Liu, J., Liu, R.-D., Ding, Y., Hong, W., & Jiang, S. (2020). The Impact Of Parental Active Mediation On Adolescent Mobile Phone Dependency: A Moderated Mediation Model. *Computers In Human Behavior*, *107*, 106280. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106280

Goldstein, S., & Naglieri, J. A. (Eds.). (2011). *Encyclopedia Of Child Behavior And Development*. Springer Us. https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9

Kemen PPPA. (2025). *Profil Anak Indonesia Tahun 2025*. Kemen PPPA. https://www.kemenpppa.go.id/Laporan/Profil-Anak-Indonesia-Tahun-2025

Misirli, A., Fotakopoulou, O., Dardanou, M., & Komis, V. (2025). The Impact Of Touchscreen Digital Exposure On Children's Social Development And Communication: A Systematic Review. *Frontiers In Psychology*, *16*, 1613625. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613625

Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube Di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, *21*(2), 159–172. https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589

Pyne, B., Asmara, O., & Morawska, A. (2025). The Impact Of Modifiable Parenting Factors On The Screen Use Of Children Five Years Or Younger: A Systematic Review. *Clinical Child And Family Psychology Review*, *28*(2), 458–490. https://doi.org/10.1007/s10567-025-00523-9

Ratnaningtyas, L., Supriyono, S., & Ishaq, M. (2023). Pengaruh Mediasi Orang Tua Pada Penggunaan Media Digital Terhadap Perilaku Eksternalisasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *3*(5), 362–372. https://doi.org/10.17977/um065v3i52023p362-372

Riana Dwi Lestari & Eli Syarifah Aeni. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Bahasa Yang Digunakan Oleh Anak Usia 6-10 Tahun Dalam Berkomunikasi. *Tuturan: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 347–358. https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i2.1197

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.106698
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781