

**STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF ORANG TUA MURID
SD NEGERI KEDUNG BADAQ 4 BOGOR DALAM
MENGURANGI INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
PADA ANAK**

SKRIPSI

**LUQMAN SYAM
044119339**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
OKTOBER 2023**

**STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF ORANG TUA MURID
SD NEGERI KEDUNG BADAQ 4 BOGOR DALAM
MENGURANGI INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
PADA ANAK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menempuh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan

**LUQMAN SYAM
044119339**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
OKTOBER 2023**

**PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI
SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul **Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak** adalah benar karya saya dengan arahan dari komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di akhir skripsi ini.

Dengan ini melimpahkan hak cipta karya tulis saya ini kepada Universitas Pakuan Bogor.

Bogor, 11 Oktober 2023

Luqman Syam
044119339

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Luqman Syam
NPM : 044119339
Tanda Tangan :
Tanggal :

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang telah disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Luqman Syam
NPM : 044119339
Judul : Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD
Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi
Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Ditetapkan di : Bogor
Tanggal :
Oleh

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1/ Penguji 1



Prameswari Handayani, M.I.Kom.
NIK: 1.140320909

Pembimbing 2/ Penguji 2



Yogaprasta Adi Nugraha M.Si
NIK: 1.0641025628

Penguji Utama



Dr. David Rizar Nugroho, M.Si.
NIK: 1.0909048514

Dekan Fakultas Ilmu Sosial
dan Ilmu Budaya



Dr. Henny Suharyati, M.Si.
NIP: 196006071990092001

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Dr. Dwi Rini S. Firdaus, M.Comn.
NIK: 1.0113001607

PRAKATA

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat dan salam senantiasa peneliti panjatkan kepada Baginda Besar Nabi Muhammad SAW, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik yang berjudul **“Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak”**.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan. Penyusunan skripsi ini telah melalui berbagai hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan dukungan baik dari segi moril maupun materil dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi siapapun yang membacanya.

Bogor, 11 Oktober 2023

Luqman Syam

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan pertolongan-Nya yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak”. Peneliti menyadari bahwa mulai dari masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari banyaknya do’a, dukungan, saran, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sangat kepada:

1. Dr. Henny Suharyati, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya;
2. Dr. Dwi Rini S. Firdaus, M.Comn., Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
3. Prameswari Handayani, M.I.Kom., pembimbing I yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini dengan baik;
4. Yogaprasta Adi Nugraha M.Si., pembimbing II yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini dengan baik;
5. Dr. David Rizar Nugroho, M.Si., pembaca yang telah bersedia meluangkan waktunya;
6. Yayan Rahmayanti, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor yang telah banyak membantu dan meluangkan waktunya dalam memperoleh data yang peneliti perlukan;
7. Ira Nurini dan para orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor yang telah banyak membantu dan meluangkan waktunya dalam memperoleh data yang peneliti perlukan;
8. Nasyira, orang tua murid SD Negeri Sukadamai 3 Bogor yang telah banyak membantu dan meluangkan waktunya dalam memperoleh data yang peneliti perlukan;
9. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan, baik dari segi moral maupun material. Memberikan doa-doa yang selalu terpanjatkan untuk kemudahan peneliti dalam penyusunan skripsi ini, serta memberikan semangat yang tak henti-hentinya kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini;
10. Diri saya sendiri, yang sudah berjuang baik dari segi waktu, tenaga, serta pemikiran dalam penyusunan skripsi ini;
11. Anisa Rachma Danti, wanita hebat yang senantiasa meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah peneliti selama proses penulisan skripsi, serta selalu memberikan motivasi, dukungan, dan segala bentuk kepedulian kepada peneliti;
12. Sahabat-sahabat saya (APATIS) yang senantiasa meluangkan waktunya untuk berdiskusi dan memberikan dorongan satu sama lain dalam mengerjakan skripsi.

Akhir kata, peneliti berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pembaca maupun bagi pengembang ilmu lainnya.

BIODATA

Nam : Luqman Syam
NPM : 044119339
Tempat dan tanggal lahir : Jakarta, 14 April 2001
Nomor telepon : 089519016044
Surel : luqmansyam00@gmail.com
Alamat : Cimanggu Permai 1, Jl. Bajang Ratu,
Blok. M1, No.07, RT.05/09, Kota Bogor

Riwayat Pendidikan Formal

Sekolah Dasar : SD Negeri Kebon Pedes 5 Bogor
SMP : SMP Negeri 12 Bogor
SMA : SMA PGRI 3 Bogor
Perguruan Tinggi : S-1 Program Studi Ilmu Komunikasi,
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya,
Universitas Pakuan Bogor

Riwayat Pendidikan Nonformal : 1. Seminar Speak up Day 2019
(*Now is the Time*)
2. Seminar Speak up Day 2020
(*Born to Run*)
3. Seminar Speak up Day 2021
(*Gate Away to the Best*)
4. Webinar HIMNI 1.0 2020

Prestasi : -
Pengalaman Organisasi : 1. *Intellectual Club of Public Relation*
(ICPR) Angkatan 10
2. Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi
(HIMNI) Angkatan 12

ABSTRAK

LUQMAN SYAM. 044119339. 2023. Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pakuan Bogor. Di bawah bimbingan: **Prameswari Handayani dan Yogaprasta Adi Nugraha.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, serta mengetahui faktor penghambat strategi komunikasi persuasif tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor mengimplementasikan: 1) *The psychodynamic strategy* orang tua murid yaitu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan anak, berbicara secara perlahan dalam memberikan pemahaman, serta memberikan apresiasi berupa pujian atau hadiah. 2) *The Sociocultural Strategy* orang tua murid yaitu memberikan aturan dan batasan penggunaan *smartphone* yang jelas serta melibatkan anaknya dalam kegiatan keluarga atau kegiatan sosial. 3) *The Meaning Construction Strategy* orang tua murid yaitu mengedukasi anaknya dengan bahasa yang mudah dipahami, memberikan contoh atau cerita nyata, membagikan gambar, video, atau artikel sebagai sumber daya tambahan, serta orang tua berusaha memberikan contoh yang baik dengan tidak menggunakan *smartphone* di depan anak mereka. Faktor penghambat strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor meliputi faktor motivasi, faktor *prejudice* atau prasangka, dan faktor kebisingan atau *noise factor*. Kesimpulannya, orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor berhasil mengimplementasikan strategi komunikasi persuasif yang meliputi *The Psychodynamic Strategy*, *The Sociocultural Strategy*, dan *The Meaning Construction Strategy*. Namun, terdapat beberapa faktor penghambat yang dialami para orang tua yaitu faktor motivasi, faktor *prejudice* atau prasangka, dan faktor kebisingan atau *noise factor*. Strategi komunikasi persuasif yang diterapkan oleh orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dapat efektif dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, namun orang tua perlu mengatasi hambatan-hambatan yang muncul untuk mencapai hasil yang optimal.

Kata kunci: Anak, Komunikasi Persuasif, Orang Tua, Penggunaan *Smartphone*

ABSTRACT

LUQMAN SYAM. 044119339. 2023. Persuasive Communication Strategies for Parents of SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Students in Reducing the Intensity of Smartphone Use in Children. Faculty of Social Science and Humanities, Department of Communication Science, Pakuan University Bogor. Supervised by: **Prameswari Handayani and Yogaprasta Adi Nugraha.**

This study aims to determine the persuasive communication strategy of parents of SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor students in reducing the intensity of smartphone use in children, as well as knowing the obstacles to the persuasive communication strategy. This research uses qualitative methods with a descriptive approach. This research was conducted at SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The results of this study show that parents of SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor implement: 1) The psychodynamic strategy of parents is to communicate openly and honestly with children, speak slowly in providing understanding, and give appreciation in the form of praise or gifts. 2) The Sociocultural Strategy of parents of students is to provide rules and restrictions on smartphone use which is clear and involves children in family activities or social activities. 3) The Meaning Construction Strategy of parents is to educate their children in easy-to-understand language, provide examples or real stories, share pictures, videos, or articles as additional resources, and parents try to set a good example by not using smartphones in front of their child. The inhibiting factors of persuasive communication strategy of parents of students of SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor include motivation factor, prejudice factor, and noise factor. In conclusion, parents of students of Kedung Badak 4 Bogor State Elementary School have successfully implemented persuasive communication strategies which include The Psychodynamic Strategy, The Sociocultural Strategy, and The Meaning Construction Strategy. However, there are several inhibiting factors experienced by parents, namely the motivation factor, the prejudice factor, and the noise factor. Persuasive communication strategies implemented by parents of SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor students can be effective in reducing the intensity of smartphone use in children, but parents need to overcome obstacles that arise to achieve optimal results.

Keywords: Child, Persuasive Communication, Parents, Smartphone Use

DAFTAR ISI

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PRAKATA	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
BIODATA	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	9
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2. Manfaat Praktis	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Komunikasi	11
2.1.1. Pengertian Komunikasi.....	11
2.1.2. Unsur Komunikasi	11
2.2. Komunikasi Persuasif	12
2.2.1. Pengertian Komunikasi Persuasif	12
2.2.2. Tahapan Komunikasi Persuasif.....	14
2.2.3. Strategi Komunikasi Persuasif.....	14
2.2.4. Faktor Penghambat Komunikasi Persuasif	16
2.3. Orang Tua dan Anak	17
2.3.1. Pengertian Orang Tua.....	17
2.3.2. Pengertian Anak	17
2.4. <i>Smartphone</i>	17
2.4.1. Pengertian <i>Smartphone</i>	17
2.4.2. Manfaat <i>Smartphone</i>	18
2.4.3. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i>	19
2.5. Teori yang Digunakan.....	20
2.6. Penelitian Terdahulu	21
2.7. Alur Pemikiran.....	23
2.8. Definisi Konsep	24
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Desain Penelitian.....	25
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.3. Jenis dan Sumber Data	26
3.4. Subjek dan Objek Penelitian	26
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	28

3.6. Teknik Analisi Data	29
3.7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	30
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Gambaran Umum SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	32
4.1.1. Sejarah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	32
4.1.2. Profil SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	32
4.1.3. Visi dan Misi SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.....	32
4.1.4. Tujuan SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	33
4.1.5. Struktur Organisasi SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	33
4.1.6. Deskripsi Tugas	34
4.2.Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> Pada Anak... 35	35
4.3.Faktor Penghambat Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> Pada Anak	46
4.4.Teori Teknik Komunikasi Persuasif Menurut Effendy	52
4.5.Triangulasi.....	55
BAB 5 PENUTUP	63
5.1. Kesimpulan	63
5.2. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna <i>Smartphone</i> di Indonesia Berdasarkan Pulau	5
Gambar 1.2 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018-2022.....	5
Gambar 2.1 Alur Pemikiran	23
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Key Informan</i>	27
Tabel 3.2 Informan.....	28
Tabel 3.3 Triangulasi Sumber	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Panduan Wawancara <i>Key Informan</i> Dan Informan.....	70
Lampiran 2: Transkrip Wawancara <i>Key Informan</i> 1.....	72
Lampiran 3: Transkrip Wawancara <i>Key Informan</i> 2.....	76
Lampiran 4: Transkrip Wawancara Informan 1.....	80
Lampiran 5: Transkrip Wawancara Informan 2.....	83
Lampiran 6: Transkrip Wawancara Informan 3.....	86
Lampiran 7: Transkrip Wawancara Informan 4.....	88
Lampiran 8: Transkrip Wawancara Informan 5.....	89
Lampiran 9: Transkrip Wawancara Triangulan 1.....	90
Lampiran 10: Transkrip Wawancara Triangulan 2.....	94
Lampiran 11: Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 12: Dokumen Profil SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.....	97
Lampiran 13: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Ibu Irfa.....	98
Lampiran 14: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Ibu Yayan.....	99
Lampiran 15: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Bapak Wahyu.....	100
Lampiran 16: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Bapak Firman.....	101
Lampiran 17: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Ibu Siska.....	102
Lampiran 18: Foto Bersama Ibu Nasyira (Triangulan 1).....	103
Lampiran 19: Foto Bersama Ibu Riska (Triangulan 2).....	104

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi kini telah mengalami kemajuan, yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan komunikasi. Berkat perkembangan tersebut, manusia mampu mengembangkan alat dan perlengkapan yang canggih untuk berbagai aktivitas, sehingga menghasilkan berbagai fasilitas yang memungkinkan aktivitas sehari-harinya menjadi lebih produktif dan efektif. Salah satunya yaitu perkembangan *smartphone* yang semakin meluas. *Smartphone* yaitu telepon genggam atau bisa disebut telepon pintar, istilah ini mengacu pada kemampuan *smartphone* untuk melakukan hal-hal selain panggilan telepon. Selain memungkinkan panggilan telepon dan pesan teks, *smartphone* juga memiliki banyak fitur dan aplikasi, seperti internet, media sosial, pemutar musik, kamera, navigasi, permainan, dan banyak lagi. *Smartphone* menjadi alat multifungsi yang dapat memenuhi semua kebutuhan komunikasi, informasi, hiburan, dan produktivitas.

Akses internet adalah fitur utama *smartphone*, pengguna dapat dengan cepat mengakses berbagai informasi, berita, dan pengetahuan berkat internet. Selain itu, pengguna yang memiliki akses ke internet pada *smartphone* mereka dapat mengakses situs web, berinteraksi melalui aplikasi pesan instan dan *email*, serta menggunakan berbagai layanan online seperti perbankan, belanja, dan transportasi. Selain itu, *smartphone* memiliki fitur media sosial, yang memungkinkan pengguna bergabung dalam komunitas online serta berbagi foto dan video dengan teman dan keluarga. Selain itu, pengguna dapat menikmati berbagai jenis hiburan, termasuk mendengarkan musik melalui pemutar musik yang terintegrasi, menonton video melalui aplikasi *streaming*, dan bermain game dengan grafis yang luar biasa. Permainan juga menjadi bagian menarik dari *smartphone*, pengguna dapat mengisi waktu luang mereka dengan berbagai jenis permainan yang menarik melalui berbagai aplikasi permainan yang dapat diunduh.

Secara keseluruhan, kemajuan *smartphone* telah mengubah cara kita berinteraksi, mendapatkan informasi, menikmati hiburan, dan menjadi lebih produktif. *Smartphone* sekarang menjadi alat multifungsi yang dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari pengguna seperti berkomunikasi, mengumpulkan informasi, menikmati hiburan, dan tetap produktif. Dengan kemajuan teknologi yang terus berlanjut, *smartphone* terus mengalami inovasi dan peningkatan kapasitas, yang berdampak besar pada cara kita menjalani kehidupan sehari-hari.

Smartphone telah mengubah metode pembelajaran di sekolah. Sejak munculnya pandemi COVID-19 seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah di berbagai wilayah dilaksanakan secara daring atau jarak jauh melalui teknologi komunikasi. Salah satu contohnya adalah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 maret 2020. Surat edaran tersebut mengatur bahwa selama masa darurat penyebaran COVID-19, siswa dapat belajar di rumah dengan menggunakan pembelajaran daring atau jarak jauh (Wulandari dkk, 2021).

Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet dan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan *smartphone*. Untuk memfasilitasi pendidikan di tengah pandemi, SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor menggunakan *smartphone* sebagai metode pembelajaran online. Penggunaan *smartphone* sebagai alat pendidikan online dapat meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaktivitas pembelajaran. Selama pandemi, *smartphone* telah menjadi alat yang berguna untuk belajar daring. Siswa dapat mengakses materi pelajaran, mengerjakan tugas, dan berinteraksi dengan guru dan teman sekelas melalui aplikasi atau platform pembelajaran online. Penggunaan *smartphone* sebagai alat pembelajaran daring dapat meningkatkan partisipasi siswa, mendukung pembelajaran mandiri, dan meningkatkan ketersediaan sumber daya pendidikan.

Pada awal September 2022 pemerintah Kota Bogor mulai memberlakukan kembali pembelajaran tatap muka 100 persen sehingga para murid tidak lagi diharuskan menggunakan *smartphone* sebagai sarana pembelajaran, namun pembelajaran daring rupanya menimbulkan dampak negatif bagi siswa. Menurut kepala sekolah dan salah satu wali kelas SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor saat kegiatan wawancara tanggal 14 Maret 2023, pembelajaran daring menimbulkan dampak negatif pada kebiasaan siswa, yaitu kebiasaan bermain *smartphone*. Salah satu masalah yang muncul selama masa belajar daring adalah kegemaran siswa menggunakan *smartphone* dengan tidak produktif. Meskipun *smartphone* digunakan sebagai alat untuk pembelajaran online, namun adanya gangguan seperti permainan, media sosial, atau hiburan lainnya pada *smartphone* dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam proses belajar.

Masalah ini menjadi semakin penting ketika pembelajaran tatap muka kembali dilaksanakan setelah masa pembelajaran jarak jauh. Kebiasaan bermain *smartphone* yang tidak sehat ini terus berlanjut dan mempengaruhi minat belajar siswa ketika kembali melaksanakan pembelajaran tatap muka. Kebiasaan bermain *smartphone* yang tidak sehat dapat didefinisikan sebagai penggunaan *smartphone* yang terlalu intens, penggunaan *smartphone* yang mengganggu rutinitas sehari-hari, atau kecanduan *smartphone*. Anak-anak sering terjebak dalam pola perilaku yang menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain game, mengakses media sosial, menonton video, atau menjelajahi aplikasi lainnya yang ada di ponsel mereka.

Menurut Wulandari dkk (2021) dampak negatif penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring yaitu: (1) kecanduan bermain *smartphone*, (2) menurunnya kedisiplinan siswa, (3) siswa menjadi sering berbohong, (4) lambat dalam menerima pembelajaran, dan (5) mempengaruhi perilaku siswa. Faktor yang menyebabkan timbulnya dampak negatif tersebut yaitu: (1) kurangnya pengawasan, pendampingan, dan pembatasan penggunaan *smartphone* dari orangtua, (2) orangtua selalu menuruti segala keinginan siswa, (3) kecanduan game online, dan (4) pengaruh dari lingkungan bermain siswa. Kebiasaan penggunaan *smartphone* yang terlalu intens pada siswa dapat berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk hubungan sosial, prestasi akademik, keseimbangan emosi, dan kesehatan fisik dan mental.

Menurut Pratama (2021) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa sebelum pembelajaran daring rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 80,8% dan sesudah pembelajaran daring rata-rata motivasi belajar anak mengalami penurunan menjadi 64,01 persen, artinya ada penurunan motivasi peserta didik untuk belajar adalah 16,07 persen. Selain itu, hasil penelitian Syarifuddin (2022) menjelaskan bahwa peserta didik mengalami penurunan prestasi belajar karena tidak maksimalnya proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, peserta didik juga tidak termotivasi mengikuti pembelajaran dengan baik dan mereka menghadapi banyak tugas yang harus diselesaikan selama pembelajaran daring.

Pasca belajar daring di rumah berakibatkan pada perkembangan kepribadian dan karakter anak, yang disebabkan oleh berbagai faktor yang terjadi selama pendidikan online yang mereka ikuti, rasa hormat anak terhadap pendidik dan orang lain semakin menurun. Bisa karena tidak berperilaku baik, menonton konten negatif melalui *smartphone*, dan sebagainya. Ini berdampak negatif pada pertumbuhan karakter, sosial, dan moral anak (Handayani et al., 2022).

Anak-anak saat ini telah dipengaruhi oleh media elektronik, yang membatasi kesempatan mereka untuk berinteraksi dengan dunia nyata. Penggunaan media elektronik, seperti *smartphone*, telah menawarkan banyak keuntungan dalam hal akses ke informasi, pendidikan, hiburan, dan konektivitas sosial. Meskipun demikian, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat memengaruhi pertumbuhan anak. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar *smartphone* dapat mengganggu aktivitas fisik, kreativitas, sosialisasi, dan belajar dari pengalaman hidup.

Menurut Juhriyansyah dalam Nugroho (2022), sejumlah penelitian menunjukkan bahwa anak-anak antara usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar perangkat elektronik, anak-anak antara usia 3-5 tahun harus membatasi penggunaannya hingga satu jam per hari, dan anak-anak antara usia 6-18 tahun hanya dua jam per hari. Akan tetapi, pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak menggunakan perangkat elektronik 4-5 kali lebih banyak dari batas yang disarankan. Mobarok (2017) dalam Putri, L. D, (2021). mengatakan, menurut survei selama tiga tahun yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), hanya 17,66 persen anak Indonesia yang senang membaca atau belajar, sedangkan sisanya lebih menyukai menonton televisi atau bermain *smartphone* yang bersifat hiburan, seperti kartun, sinetron, atau video di YouTube.

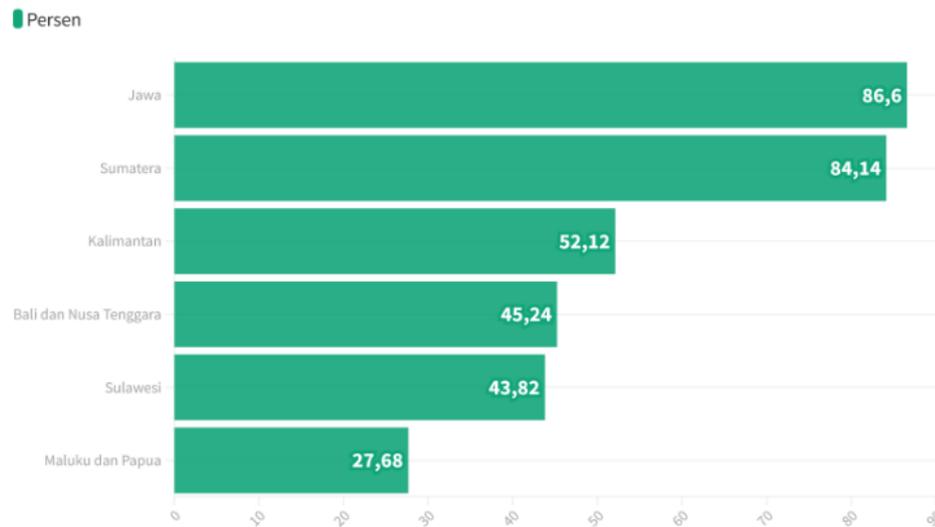
Masyarakat termasuk anak-anak saat ini tidak dapat dilepaskan dari keberadaan *smartphone* yang semakin beredar luas. Sehingga hal yang tidak aneh lagi apabila anak usia sekolah dasar bahkan usia dini sudah menggunakan *smartphone*. *Smartphone* telah memainkan peran pendukung dalam gaya hidup saat ini. Menurut Dira & Kartika dalam Nugroho (2022) data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang statistik pengguna internet tahun 2020, Plt. Sekjen Kementerian Kominfo memaparkan adanya peningkatan jumlah pengguna internet sebesar 25,5 juta atau 8,9 persen dibandingkan tahun 2019.

Penggunaan media sosial bagi anak sekolah dasar dapat mempengaruhi perkembangan anak, Media sosial memiliki beragam manfaat bagi anak-anak, seperti memberi mereka kesempatan untuk mengulang pelajaran yang ada di YouTube dan Google, memberi mereka kesempatan untuk mengenal dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, memberi mereka kesempatan untuk secara kreatif menggunakan teknologi untuk mentransfer pengetahuan, dan banyak lagi. Dampak negatifnya termasuk kemalasan anak dalam menyelesaikan tugas, peningkatan tingkat emosi anak, penurunan sifat anak dalam hubungannya dengan guru dan orang lain, dan penurunan penggunaan handphone untuk belajar.

Sangat penting bagi orang tua untuk tetap mengawasi dan mengurangi intensitas anak dalam penggunaan *smartphone* mereka, karena penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan efek negatif yang serius bagi mereka, seperti *cyberbullying*, yang mencakup pelecehan verbal atau penghinaan online yang dapat membahayakan kesehatan mental. Selain itu, anak-anak dapat terpapar pornografi atau kekerasan yang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan mereka. Ini dapat memengaruhi pemahaman mereka tentang moralitas, seksualitas, dan kesehatan mental. Selain itu, penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga dapat berdampak negatif pada kinerja akademik dan kegiatan fisik anak, mengganggu kualitas tidur, dan menyebabkan ketergantungan dan kecanduan.

Menurut Putri, L.D, (2021) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *smartphone* memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini, dan penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Efek negatif penggunaan *smartphone* pada anak termasuk perilaku menjadi tertutup, gangguan tidur, penurunan kreativitas karena waktu yang lebih banyak dihabiskan untuk mengkonsumsi konten daripada bermain secara aktif, dan risiko *cyberbullying* yang dapat membahayakan kesehatan mental dan emosional anak.

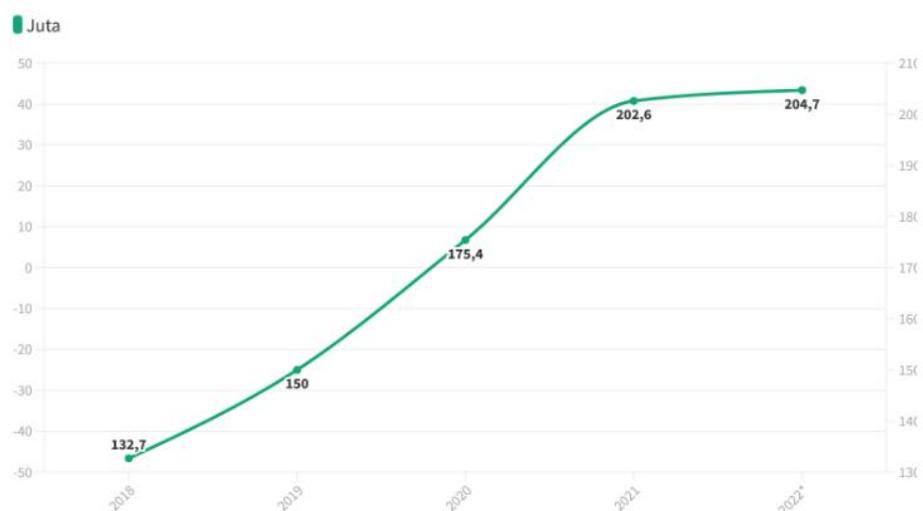
Selain mempengaruhi perkembangan sosial anak, menurut Syifa (2019) mengatakan dampak negatif dari *smartphone* juga mempengaruhi perkembangan psikologis anak, terutama dalam hal perkembangan emosional dan moral. Anak yang menggunakan *smartphone* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *smartphone* serta berbicara sendiri pada *smartphone*. Selain itu, *smartphone* juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton Youtube.



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna *Smartphone* di Indonesia Berdasarkan Pulau
Sumber: goodstats.id

Dapat dilihat berdasarkan data tersebut, bahwa Pulau Jawa memiliki kepemilikan *smartphone* paling tinggi di Indonesia, dengan proporsi 86,60 persen, menunjukkan bahwa orang-orang di pulau ini memiliki akses telekomunikasi yang mudah dan lebih terjangkau daripada di pulau lain. Sehingga, orang-orang di Pulau Jawa lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi daripada di pulau lain.

Pulau Sumatra menempati posisi kedua dengan 84,14 persen penggunaan *smartphone*. Ini sedikit lebih rendah dibandingkan dengan Pulau Jawa, tetapi masih cukup tinggi. Sementara itu, proporsi penggunaan *smartphone* di Pulau Kalimantan menurun sebesar 43,82 persen. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa hal, seperti beberapa daerah masih memiliki akses terbatas ke jaringan telekomunikasi dan bahwa sebagian besar orang di pulau mungkin belum memiliki akses ke perangkat *smartphone* (Adisty, 2022).



Gambar 1.2 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018-2022
Sumber: goodstats.id

Jumlah pengguna internet Indonesia terus meningkat secara konsisten setiap tahunnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet mencapai 202,6 juta orang, naik sebesar 1,03 persen dari tahun sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan pertumbuhan yang terus berlanjut dalam penggunaan internet di Indonesia. Penggunaan internet di Indonesia telah meningkat secara signifikan dalam lima tahun terakhir, dimana persentase lonjakan sebesar 54,25 persen, dilihat dari penggunaan internet pada tahun 2018 sebesar 132,7 juta pengguna. Dengan pertumbuhan penggunaan internet yang terus meningkat, penting bagi kita untuk memastikan akses internet yang merata dan terjangkau bagi semua lapisan masyarakat. Selain itu, perlu juga diperhatikan aspek pendidikan dan keamanan digital guna memaksimalkan manfaat yang dapat diperoleh dari internet (Adisty, 2022).

Keluarga adalah kumpulan identitas utama dengan berbagai peranannya, keluarga ini terdiri dari seorang ayah, ibu, dan anak. Keluarga memainkan peran penting dalam pembelajaran anak. Dengan memiliki frekuensi pertemuan dan intensitas komunikasi yang kuat sangat penting untuk keberhasilan transfer ilmu dan etika pada anak di rumah. Orang tua harus siap untuk mengajar anak mereka di rumah, karena ini sangat penting untuk menentukan cara anak berpikir dan berperilaku di sekolah dan di lingkungannya.

Orang tua adalah laki-laki dan perempuan yang terikat oleh perkawinan dan bersedia menerima tanggung jawab menjadi ayah dan ibu bagi anak-anaknya. Orang tua adalah dua individu berbeda yang memasuki hidup bersama dengan membawa pendapat dan kebiasaan sehari-hari. Orang tua adalah semua orang yang bertanggung jawab atas pekerjaan keluarga dan rumah tangga dan disebut ayah dan ibu dalam kehidupan sehari-hari.

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Secara umum, pendidikan dalam rumah tangga tidak muncul dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, tetapi karena suasana dan strukturnya memberikan peluang alami untuk membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan ini tercapai berkat pergaulan dan hubungan yang saling mempengaruhi antara orang tua dan anak. Peran orang tua dalam membesarkan anak sangat penting dan beragam, orang tua bertanggung jawab untuk mendidik, melindungi, dan mengasuh anak mereka.

Orang tua harus mengawasi apa yang dilakukan anak mereka, termasuk penggunaan *smartphone*. Selain memastikan bahwa anak menggunakan *smartphone* dengan bijak, mereka harus memastikan bahwa mereka mengontrol dan mengawasi berapa lama mereka menggunakannya. Peran orang tua tidak hanya terbatas pada pengawasan dan pembimbingan, tetapi juga melibatkan komunikasi yang baik dengan anak. Orang tua dapat memahami kebutuhan, keinginan, dan kesulitan anak terkait penggunaan *smartphone* melalui komunikasi yang terbuka dan efektif. Orang tua dapat mempengaruhi anak secara positif dan membantu mereka belajar menggunakan *smartphone* dengan bijak dengan membangun hubungan yang kuat dan saling percaya.

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pernyataan, pertukaran informasi, ide atau gagasan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain

untuk dapat diterima oleh komunikan sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Komunikasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, mulai dari berinteraksi terhadap kegiatan sehari-hari, hingga dalam mempelajari ilmu di berbagai bidang tentunya membutuhkan aktifitas komunikasi, walaupun pada dasarnya komunikasi tidaklah mudah untuk dipahami. Komunikasi terjadi bila ada kesamaan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Oleh karena itu, komunikasi tergantung pada kemampuan untuk saling memahami.

Komunikasi tidak terbatas pada kata-kata yang diucapkan saja, tetapi setiap bentuk interaksi, senyuman, anggukan kepala, gerak tubuh, ekspresi minat, seperhatian yang mendukung diterimanya pengertian, sikap, dan emosi yang sama. Diterimanya pengertian yang sama adalah kunci komunikasi. terdapat tahap menerima sesuatu dengan pemahaman yang sama, maka yang terjadi adalah dialog antar individu. Komunikasi yang efektif terjadi ketika individu mencapai pemahaman bersama, menginspirasi pihak lain untuk bertindak, dan mendorong orang untuk berpikir dengan cara baru. Pengetahuan tentang metode komunikasi seperti komunikasi informatif, komunikasi persuasif, komunikasi instruktif, dan hubungan manusia diperlukan untuk proses komunikasi yang efektif.

Keterampilan komunikasi yang efektif pada dasarnya menentukan kesuksesan seseorang. Salah satunya ditujukan untuk mempengaruhi sikap seseorang. Usaha untuk mempengaruhi sikap orang disebut komunikasi persuasif. Persuasif sebagai teknik komunikasi merupakan hal yang sangat penting, karena tujuan dari komunikasi persuasif yaitu merubah atau mempengaruhi kepercayaan, sikap dan perilaku seseorang sehingga bertindak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh komunikator.

Menurut Kamus Ilmu Komunikasi, komunikasi persuasif adalah proses menggunakan manipulasi psikologis untuk mengubah pendapat, sikap, dan perilaku orang sehingga mereka bertindak sesuai dengan kehendaknya sendiri. Selain itu, istilah “komunikasi persuasif” juga dapat diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan dengan maksud membujuk penerima agar bertindak sesuai dengan keinginan komunikator. Persuasif adalah proses mengubah sikap orang dengan memasukkan informasi dan ide baru ke dalam pesan dengan tujuan membuat hal-hal yang kontradiktif dan tidak konsisten antara berbagai aspek sikap orang sehingga perubahan perilaku yang diinginkan dapat terjadi (Zain, 2017).

Orang tua bertanggung jawab untuk membantu anak mereka dalam belajar menggunakan *smartphone* dengan cara yang sehat, aman, dan membantu anak mereka mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan strategi komunikasi persuasif. Komunikasi persuasif orang tua pada anak adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan orang tua dengan tujuan untuk mempengaruhi dan meyakinkan anak dalam hal-hal tertentu. Dalam situasi seperti ini, komunikasi persuasif dapat membantu pemahaman yang lebih baik, membangun empati, dan memotivasi anak untuk mengontrol penggunaan *smartphone* mereka dengan benar sehingga dapat meminimalisir dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak.

Alasan peneliti memilih tema penelitian mengenai strategi komunikasi persuasif orang tua dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak karena ingin mengetahui bagaimana strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, serta ingin mengetahui faktor penghambat yang dialami orang tua dalam melakukan upaya mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Roihatul Masrurroh yang berjudul “Upaya Menanamkan Perilaku Hidup Sehat Melalui Komunikasi Persuasif Orang Tua Terhadap Anak di Desa Karya Mulya Kecamatan Megang Sakti Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan”. Hasil penelitian Roihatul menunjukkan bahwa orang tua di Desa Karya Mulya menggunakan teknik integrasi untuk persuasi, tetapi ada juga orang tua yang menggunakan teknik *icing*, *pay off*, atau bahkan tidak peduli. Orang tua berusaha mengajarkan anak mereka cara hidup sehat, seperti menasehati, membangun iman, dan mengajarkan cara hidup sehat. Orang tua menghadapi tantangan seperti karakter anak, lingkungan, teknologi, dan pekerjaan orang tua. Akhirnya, penulis menyarankan orang tua untuk lebih memperhatikan cara anak-anak mereka menjalani gaya hidup sehat setiap hari.

Penelitian oleh Farhanah Fauziah dengan judul “Komunikasi Persuasif Orang Tua Dan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Al-Qur’an”. Penelitian ini membahas tentang fenomena yang terjadi di masyarakat kelurahan Menteng Dalam, di mana adanya kegiatan komunikasi persuasif oleh orang tua dan anak dalam bentuk ajakan, namun belum semua orang tua menerapkan kegiatan komunikasi persuasif. Hasil penelitian ini menunjukkan komunikasi persuasif orang tua dan anak dengan menggunakan lima teknik persuasif, yaitu teknik ancaman, motivasi, hadiah, pendekatan emosional dan humoris. Faktor pendukung dan penghambatnya ialah adanya ancaman yang membuat anak tersebut tidak dapat meningkatkan minat baca Al-Qur’an, tidak adanya waktu orang tua terhadap anak dan pendukungnya ialah adanya motivasi dan hadiah yang membuat anak tersebut dapat meningkatkan minat baca Al-Qur’an.

Penelitian ketiga oleh Siti Sakhinah yang berjudul “Strategi Komunikasi Persuasif Pengurus Komunitas Terang Jakarta Dalam Mengajak Anak Muda Berhijrah Melalui New Media”. Penelitian ini membahas tentang komunitas Terang Jakarta yang gencar mengajak anak muda berhijrah melalui *new media* dan bagaimana strategi komunitas tersebut dalam mengajak anak muda berhijrah melalui *new media*. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa pengurus mengimplementasikan: 1) *the psychodynamic strategy* di *new media* menggunakan desain menarik dan bahasa sehari-hari. 2) *The sociocultural strategy* di *new media* menggunakan aturan, norma dan kontrol sosial pada Instagram dan grup Whatsapp. 3) *The meaning construction strategy* di *new media* menggunakan konstruksi makna agar persuade mudah memahami pesan.

Peneliti memilih objek penelitian strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor karena murid SD Kedung Badak 4 Bogor mengalami kebiasaan bermain *smartphone* yang disebabkan karena terbiasanya menggunakan *smartphone* saat masih menggunakan sistem

pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan yang telah disampaikan Kepala Sekolah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor sebagai berikut:

“Kebanyakan anak pegang smartphone itu hanya bermain game, untuk pembelajaran hanya sedikit, 3 tahun selama pembelajaran daring anak memegang smartphone, jadi kebiasaannya kebawa sampai kembali menerapkan sistem pembelajaran tatap muka.”

Sejalan dengan yang dikatakan Kepala Sekolah, salah satu guru wali kelas 5 SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor juga mengatakan sebagai berikut:

“Saat kembali menerapkan sistem pembelajaran tatap muka, kebiasaan saat daring terbawa mereka masih sering bermain smartphone, anak yang keseringan bermain smartphone ini rata-rata minat belajarnya kurang karena mungkin hiburan yang ada di smartphone lebih menarik daripada pelajaran.”

Menurut kepala sekolah dan salah satu wali kelas SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor, pembelajaran daring menimbulkan dampak negatif pada kebiasaan siswa, yaitu kebiasaan bermain *smartphone*. Kebiasaan bermain *smartphone* pada murid ini berlanjut hingga kembali menerapkan sistem pembelajaran tatap muka. Oleh sebab itu, hal ini mengusik kegelisahan peneliti, sehingga peneliti menganggap masalah ini perlu diteliti dan peneliti mengambil judul penelitian **”Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak.
2. Apa faktor penghambat strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak.
2. Mengetahui faktor penghambat strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak.

1.4. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan terdapat dua manfaat bagi penulis maupun pembaca. Manfaat-manfaat tersebut terbagi atas dua jenis, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Hubungan Masyarakat di Universitas Pakuan khususnya mengenai strategi komunikasi persuasif orang tua kepada anak.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada para orang tua untuk terus mengawasi serta menerapkan komunikasi persuasif pada anak guna mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti selanjutnya.

BAB 2 TINJAUAN PUSATAKA

2.1. Komunikasi

2.1.1. Pengertian Komunikasi

Menurut Mulyana *dalam* Sahabuddin (2016) kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin, kata *communis* yang berarti “sama”. *Comunico, communication, atau communicare* yang berarti “membuat sama”. Komunikasi terjadi bila ada kesamaan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Oleh karena itu, komunikasi tergantung pada kemampuan untuk saling memahami.

Hovland, Janis, dan Kelly, mengemukakan bahwa komunikasi adalah pemberian rangsangan (biasanya berupa kata-kata) oleh seseorang (komunikator) dengan tujuan mengubah dan membentuk perilaku orang lain (komunikator/audiens). Sedangkan komunikasi menurut Onong Uchjana Efendy (2005) *dalam* Kurniawan (2018) adalah penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain

Suprpto (2011) *dalam* (Fhadilla, 2021) menjelaskan bahwa ada tiga pengertian utama komunikasi, yaitu pengertian secara etimologis, terminologis, dan paradigmatic.

1. Secara etimologis, komunikasi dipelajari menurut asal-usul kata. Artinya, komunikasi berasal dari kata Latin “*communication*”, yang berasal dari kata “*communis*”, yang berarti hal yang sama sehubungan dengan apa yang dikomunikasikan.
2. Secara terminologis, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain.
3. Secara paradigmatic, komunikasi berarti suatu pola yang melibatkan sekumpulan komponen yang saling berhubungan secara fungsional untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Misalnya ceramah, kuliah, diplomasi, dan lain-lain, serta laporan di surat kabar dan majalah, siaran radio dan televisi, atau pertunjukkan film di bioskop, dan lain-lain

Menurut Morissan (2013) proses komunikasi dimulai atau berasal dari sumber atau pengirim pesan, yang dimana suatu ide atau pemikiran muncul dan diteruskan kepada pihak lain, yang merupakan penerima pesan. Sumber atau pengirim pesan sering disebut komunikator. Menurut Aristoteles, tujuan utama komunikasi adalah persuasi, yaitu upaya pembicara untuk menggiring orang lain masuk ke dalam sudut pandang persuader.

2.1.2. Unsur Komunikasi

Analisis 5 unsur Definisi Komunikasi menurut Harold Lasswell *dalam* Septiana (2022), komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa? mengatakan apa? dengan saluran apa? kepada siapa? dengan akibat atau hasil apa? (*who? says what? in which channel? to whom? with what effect?*).

1. *Who?* (siapa/sumber).

Sumber atau komunikator adalah pelaku/pihak utama yang memulai berkomunikasi, dapat berupa individu, kelompok, organisasi, atau negara sebagai komunikator.

2. *Say what?* (pesan).

Apa yang dikomunikasikan atau disampaikan dari suatu sumber (komunikator) atau isi informasi kepada penerima (komunikasi). Seperangkat simbol verbal/non-verbal yang mewakili perasaan, nilai, ide/niat dari Sumber. Sebuah pesan memiliki tiga komponen: makna, simbol yang menyampaikan makna, dan format/struktur pesan.

3. *In which channel?* (saluran/media).
Sarana atau alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) secara langsung/tatap muka atau tidak langsung/melalui media cetak atau elektronik, dan sebagainya.
4. *To whom?* (untuk siapa/penerima).
Individu/kelompok/organisasi/negara penerima pesan dari sumber. Disebut juga sebagai target/pendengar/audiens/komunikasi/penerjemah/penyandi balik (*decoder*).
5. *With what effect?* (apa pengaruhnya)
Apa yang terjadi khususnya pada penerima setelah proses komunikasi persuasif terjadi? Apa dampak dari komunikasi yang dilakukan oleh sumber terhadap penerima?

2.2. Komunikasi Persuasif

2.2.1. Pengertian Komunikasi Persuasif

Terdapat beragam pengertian tentang komunikasi persuasif yang dikemukakan oleh para ahli, menurut Kamus Ilmu Komunikasi *dalam* Zain (2017), komunikasi persuasif adalah proses menggunakan manipulasi psikologis untuk mengubah pendapat, sikap, dan perilaku orang sehingga mereka bertindak sesuai dengan kehendaknya sendiri. Selain itu, istilah “komunikasi persuasif” juga dapat diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan dengan maksud membujuk penerima agar bertindak sesuai dengan keinginan komunikator.

Menurut K. Anderson *dalam* Putri (2016), komunikasi persuasif didefinisikan sebagai tindakan berkomunikasi dengan maksud mengubah keyakinan, sikap, atau perilaku individu atau kelompok melalui transmisi beberapa pesan. Susanto (1993) *dalam* Simorangkir (2014) mengemukakan komunikasi persuasif itu merupakan salah satu cara membujuk orang lain untuk melakukan sesuatu sesuai dengan kehendaknya dan dengan senang hati tanpa merasa terpaksa.

Menurut Olzon & Zanna *dalam* Septiana (2022), persuasi didefinisikan sebagai perubahan perspektif yang disebabkan oleh paparan informasi dari orang lain, adapun tujuan komunikasi persuasif menurut Devito secara bertingkat ada dua yaitu: (1) mengubah atau memperkuat keyakinan (*belive*) dan sikap (*attitude*) khalayak, (2) mendorong khalayak untuk melakukan sesuatu/memiliki cara berperilaku (*behavior*) yang diharapkan.

Menurut Maulana dan Gumelar (2013) *dalam* Septiana (2022), persuasi adalah suatu proses yang ditujukan untuk mengubah sikap atau perilaku orang lain mengenai peristiwa, gagasan, atau objek lain melalui bahasa verbal atau nonverbal yang di dalamnya tersirat informasi, perasaan, dan argumentasi. Sering kali para ahli komunikasi menekankan bahwa persuasi adalah kegiatan psikologis. Hal ini ditujukan untuk membuat perbedaan antara persuasi

dengan koersi (*coersion*). Pada umumnya, keduanya memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku (Effendy, 2015).

Berbeda dengan koersi, persuasi dilakukan dengan cara yang halus dan fleksibel yang mengandung sifat-sifat manusiawi, tanpa ancaman paksaan, pemaksaan, sanksi, perintah, instruksi, dan pemerasan. Bila disimpulkan definisi komunikasi persuasif yaitu suatu proses komunikasi yang mengajak atau membujuk orang lain dengan tujuan mengubah sikap, keyakinan dan pendapat sesuai keinginan komunikator. Secara singkat bisa dikatakan bahwa komunikasi persuasif adalah kemampuan komunikasi yang dapat membujuk atau mengarahkan orang lain tanpa adanya unsur ancaman ataupun paksaan.

Adapun unsur-unsur dalam suatu proses komunikasi persuasif menurut Sumirat & Asep (2014) adalah:

1. *Persuader*

Persuader adalah individu atau sekelompok orang yang menyampaikan suatu pesan dengan tujuan mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku orang lain baik secara verbal maupun nonverbal.

2. *Persuadee*

Persuadee adalah individu atau sekelompok orang yang menjadi tujuan *persuader*/komunikator menyampaikan pesan baik secara verbal maupun nonverbal.

3. Pesan Persuasif

Menurut Littlejohn dalam (Septiana, 2022), pesan persuasif dipandang sebagai upaya sadar untuk mengubah pikiran dan perilaku dengan memanipulasi motif-motif menuju tujuan yang telah ditentukan. Manipulasi dalam pernyataan ini berarti menggunakan fakta-fakta yang relevan dengan motif-motif khalayak sasaran untuk membujuk mereka mengikuti maksud pesan yang disampaikan.

4. Saluran Persuasif

Saluran persuasif merupakan perantara di antara orang-orang yang berkomunikasi, bentuk saluran tergantung dengan jenis komunikasi yang dilakukan.

5. Umpan Balik

Umpan balik adalah respon atau reaksi dari komunikan atau pesan itu sendiri. Umpan balik meliputi umpan balik internal dan umpan balik eksternal. Umpan balik internal adalah reaksi komunikator terhadap pesan yang dikomunikasikan. Jadi umpan balik internal bersifat koreksi atas pesan yang terlanjur diucapkan. Umpan balik eksternal adalah tanggapan yang muncul dari komunikan karena pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak dipahami atau tidak sesuai dengan keinginan dan harapan mereka.

6. Efek

Efek adalah perubahan yang terjadi pada komunikan sebagai akibat dari proses komunikasi. Perubahan yang terjadi bisa berupa perubahan sikap, pendapat, pandangan maupun tingkah laku dan ini merupakan tujuan utama komunikasi persuasif. Sehingga hal ini merupakan pokok yang membedakan komunikasi persuasif dengan komunikasi lainnya.

2.2.2. Tahapan Komunikasi Persuasif

Salah satu tahapan komunikasi persuasif adalah penggunaan cara-cara yang halus, lembut, luwes, dan manusiawi yang membuat komunikan mau melaksanakan pesan yang disampaikan oleh komunikator. Menurut Onong Uchajana Effendy *dalam* Zaenuri (2017) menyatakan bahwa tahapan yang dikenal dengan *A-A procedure* atau *from attention to action procedure* melalui formula AIDDA yaitu *Attention* (perhatian), *Interest* (minat), *Desire* (hasrat), *Decision* (keputusan), dan *Action* (tindakan).

1. Perhatian (*attention*) yang dimaksud di sini berarti khalayak/pendengar dapat dengan sengaja mengarahkan perhatiannya pada pesan yang disampaikan oleh komunikator karena ingin mendengarnya.
2. Minat (*inters*) pada tahap ini, kita mencoba membuat khalayak/pendengar setuju dengan ide yang kita kemukakan, atau memahami pokok yang kita sampaikan.
3. Hasrat (*desire*) pada tahap ini dalam diri khalayak/pendengar muncul keinginan untuk melakukan perubahan dan berupaya untuk merealisasikannya.
4. Keputusan (*decition*) pada tahap ini khalayak/pendengar dapat menentukan tindakan yang diambilnya.
5. Kegiatan (*action*) yaitu merumuskan tahapan visualisasi dalam bentuk sikap dan keyakinan tertentu, atau tindakan yang nyata.

2.2.3. Strategi Komunikasi Persuasif

Menurut Effendy *dalam* Okina (2020) strategi komunikasi adalah cara untuk mengatur pelaksanaan proses komunikasi, mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi, untuk mencapai suatu tujuan. Keberhasilan atau kegagalan dari setiap upaya komunikasi yang efektif sangat tergantung pada strategi komunikasi. karena ini adalah kombinasi dari perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan. Strategi komunikasi harus dapat menunjukkan bagaimana hal itu perlu dilaksanakan secara operasional, dalam arti bahwa prosedurnya dapat berbeda dari waktu ke waktu tergantung situasi dan kondisi.

Terdapat dua alasan mengapa proses komunikasi memerlukan strategi. Pertama, karena pesan yang kita sampaikan harus diterima dalam arti *receive* tetapi ada juga *accepted*. Kedua, agar kita bisa mendapatkan jawaban yang diharapkan. Dalam hal ini strategi tidak dapat dipisahkan dari proses komunikasi yang melibatkan komunikator, pesan, saluran, komunikan dan dampak. Strategi adalah prosedur atau instruksi meyakinkan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan, strategi bersifat jangka panjang, sedangkan taktik bersifat jangka pendek. strategi dan taktik ini jalan menuju realisasi (Kalianda, 2017).

Melvin L. Defleur dan Sandra J. Ball-Rocheah (1989) *dalam* Sakhinah & Arbi (2019) memberikan beberapa strategi komunikasi persuasif, yaitu:

1. *Psychodynamic Strategy*

Psychodynamic Strategy atau strategi psikodinamika difokuskan pada faktor emosional atau kognitif dan tidak mengubah faktor-faktor biologis. Intinya adalah pesan yang efektif mampu mengubah fungsi psikologis seseorang. Singkatnya, komunikasi persuasif yang efektif

terletak pada mempelajari sesuatu yang baru berdasarkan informasi yang diberikan oleh pembujuk. Asumsinya akan merubah individu secara kebutuhan, ketakutan, sikap, dan lain-lain.

Strategi ini didasari oleh 3 asumsi yaitu: 1) ciri-siri biologis seseorang adalah hal yang diwariskan 2) terdapat sekumpulan faktor mendasar yang merupakan hasil dari pembelajaran tersebut seperti pernyataan dan emosional, 3) terdapat sekumpulan faktor yang dipelajari untuk pembentukan struktur kognitif secara individu. Faktor kognitif memiliki pengaruh besar pada kebiasaan manusia. Jika dapat mengubah faktor kognitif, maka dapat juga mengubah perilaku manusia.

Menurut Greenwald, sebagaimana dikutip oleh Werner J. Severin & James W. Tankard, Jr, bahwa dalam kasus persuasi tertentu penerima pesan mempertimbangkannya, menghubungkannya dengan sikap-sikap, pengetahuan, dan perasaan yang ada. Dalam melakukan hal itu, penerima pesan mengulang-ngulang materi kognitif yang telah tersimpan.

Esensi Strategi Psikodinamika adalah pesan persuasif yang efektif bersifat mampu mengubah fungsi psikologis individual dengan berbagai macam cara, sehingga mereka akan merespon seperti yang diinginkan persuader ke dalam bentuk perilaku. Dengan kata lain komunikasi persuasif yang efektif terletak pada belajar hal yang baru, dengan dasar informasi yang diberikan oleh persuader.

2. *Sociocultural Strategy*

Sociocultural Strategy atau Strategi Sosiokultural, asumsi utama dari strategi ini adalah bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh kekuatan di luar diri individu. Kekuatan yang dapat mempengaruhi manusia adalah faktor lingkungan, dan faktor lingkungan tersebut harus diperhatikan. Strategi ini terkadang disebut referensi, dan pemasar biasanya mendapatkan referensi dari teman atau keluarga. Strategi sosiokultural sering digunakan untuk mempromosikan produk komersial melalui kesamaan situasi pengadilan pendanaan. Oleh karena itu, strategi ini ditetapkan sebagai dasar konseptual untuk merancang strategi penjualan barang-barang yang efektif. Dalam membujuk orang, pembujuk harus mempertimbangkan konsep budaya lokal, norma kepentingan peran, dan sosial budaya yang ada di lingkungan lokal atau kelompok.

Strategi sosiokultur yang efektif diperlukan karena pesan persuasif menegaskan pada seseorang mengenai aturan-aturan bagi pelaku sosial atau syarat-syarat kultur untuk bertindak, yang akan mengatur aktivitas. Dalam strategi ini, *persuader* menegaskan kepada *persuadee* tentang aturan-aturan bagi pelaku sosial, jika pengertian telah dicapai, tugas selanjutnya yaitu mendefinisikan kembali syarat tersebut, (Sumirat & Asep, 2014).

Strategi sosiokultur yang efektif dibutuhkan karena pesan persuasif menegaskan pada individu tentang aturanaturan bagi pelaku sosial atau syarat-syarat kultur untuk bertindak, yang akan mengatur aktivitas. Dalam strategi ini, *persuader* menegaskan kepada *persuadee* tentang aturan-aturan bagi pelaku sosial, jika pengertian telah dicapai, tugas berikutnya adalah mendefinisikan kembali syarat tersebut.

3. *Meaning Construction Strategy*

Meaning Construction Strategy adalah memanipulasi makna. Strategi ini dimulai dengan konsep bahwa hubungan antara pengetahuan dan tindakan dapat dicapai selama seseorang mengingatnya. Dalam strategi ini, pembujuk memanipulasi kata-kata dan makna agar lebih mudah dipahami oleh orang yang dibujuk. Pembujuk juga memberi makna pada perumpamaan, tetapi tidak mengurangi makna maknanya.

Menurut strategi ini, pengetahuan dapat memengaruhi perilaku. Strategi ini berawal dari konsep di mana hubungan pengetahuan dan perilaku dapat dicapai sejauh apa yang dapat diingat. Strategi *the meaning construction* diimplementasikan dengan cara mengkonstruksi makna. Persuader berupaya memberikan pengetahuan mengenai sesuatu kepada orang yang dipersuasif dari lingkungan sekitar atau berita-berita yang beredar menimbulkan suatu pengertian dalam benak masyarakat bahwa hal tersebutlah yang harus diikuti, yang juga diinginkan oleh persuader. Esensi dalam strategi *the meaning construction*, persuader akan memanipulasi makna untuk memberikan pengertian yang mudah dimengerti oleh persuade dengan memberikan perumpamaan-perumpamaan tanpa mengurangi arti dari pengertian itu sendiri.

2.2.4. Faktor Penghambat Komunikasi Persuasif

Dalam berkomunikasi tentu saja terkadang dapat mengalami berbagai macam halangan atau hambatan. Namun hambatan komunikasi itu sendiri adalah segala bentuk sesuatu yang kemungkinan dapat menghalangi dan mengganggu tercapainya proses komunikasi yang efektif. Hambatan komunikasi tersebut dapat mempersulit komunikasi dalam proses mengirim pesan yang jelas, sulit untuk menerima pemahaman terhadap pesan yang dikirimkan, serta juga dapat mempersulit dalam memberikan umpan balik atau membalas pesan yang sesuai. Menurut Abdurrachman (2001) dalam Rahmawati (2016) ada beberapa faktor yang dapat menghambat berjalannya komunikasi persuasif diantaranya yaitu:

1) Faktor Motivasi

Motivasi yang rendah atau ketidakminatan dalam mengikuti pesan persuasif dapat membuat komunikasi persuasif menjadi kurang efektif. Kepentingan seseorang akan mendorong orang itu untuk berbuat dan bersikap sesuai dengan kebutuhannya.

2) Faktor *Prejudice* atau Prasangka

Jika seseorang sudah diliputi perasaan *prejudice* terhadap suatu hal, misalnya golongan, suku, ras, dan sebagainya, maka ia tidak lagi obyektif dalam menilai persoalan tersebut.

3) Faktor *Semantic*

Kata-kata yang tidak mempunyai arti yang sama dengan komunikator dan komunikan atau mempunyai ejaan yang berbeda namun pengucapannya hampir sama dapat menimbulkan kebingungan dan sangat mengganggu.

4) *Noise Factor*

Faktor kebisingan atau *noise factor* merupakan salah satu penghambat komunikasi persuasif yang berkaitan dengan gangguan atau distraksi yang disebabkan oleh suara atau interaksi di lingkungan sekitar. Gangguan kebisingan ini mungkin disengaja atau tidak.

2.3. Orang Tua dan Anak

2.3.1. Pengertian Orang Tua

Orang tua adalah anggota keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu serta merupakan hasil ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk suatu keluarga. Orang tua bertanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya hingga mencapai tahapan tertentu yang mempersiapkan mereka untuk siap dalam kehidupan sosial (Ruli, 2020).

Orang tua adalah laki-laki dan perempuan yang terikat oleh perkawinan dan bersedia menerima tanggung jawab menjadi ayah dan ibu bagi anak-anaknya. Orang tua adalah dua individu berbeda yang memasuki hidup bersama dengan membawa pendapat dan kebiasaan sehari-hari. Orang tua adalah semua orang yang bertanggung jawab atas pekerjaan keluarga dan rumah tangga dan disebut ayah dan ibu dalam kehidupan sehari-hari (Sulastri & Tarmizi, 2017).

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Secara umum, pendidikan dalam rumah tangga tidak muncul dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, tetapi karena suasana dan strukturnya memberikan peluang alami untuk membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan ini tercapai berkat pergaulan dan hubungan yang saling mempengaruhi antara orang tua dan anak (Daradjat, 2012).

2.3.2. Pengertian Anak

Menurut Lesmana, (2012), secara umum, anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang wanita dengan seorang pria, meskipun tidak melakukan pernikahan tetap dikatakan anak. Kosnan (2005) dalam Pratiwi (2018) mengatakan bahwa anak adalah manusia berumur muda, atau muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya, karena mudah terpengaruh dengan keadaan sekitarnya.

Sugiri dalam Pratiwi (2018), menyatakan bahwa selama fisiknya masih dalam proses tumbuh kembang, anak masih disebut anak dan baru menjadi dewasa setelah proses tumbuh kembang selesai, maka batas usia anak sama dengan awal masa dewasa. Wanita berusia 18 tahun dan pria berusia 21 tahun.

2.4. Smartphone

2.4.1. Pengertian Smartphone

Smartphone adalah telepon pintar dengan sistem operasi canggih yang memiliki fungsi hampir sama dengan komputer. *Smartphone* memungkinkan individu untuk tetap berhubungan dengan orang lain pada waktu yang sama melalui kemampuan fasilitas telepon dan data internet. *Smartphone* adalah telepon dengan kemampuan seperti komputer, dengan layar berbagai ukuran,

tetapi biasanya dengan layar besar dan sistem operasi yang dapat menjalankan aplikasi umum (Saputra, 2021).

Smartphone adalah benda teknologi kecil (alat atau perangkat elektronik) dengan fungsi tertentu, namun sering dikaitkan dengan inovasi atau produk baru (Ma'ruf, 2015). Ponsel pintar (*Smartphone*) adalah telepon gengam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer dan contoh keunggulan perangkat lunak *smartphone* adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat digunakan pada *smartphone* apa pun dan memungkinkan pengguna untuk terhubung ke internet kapan saja dan di mana saja (Paridawati, 2021).

Menurut Williams & Sawyer (2011), *smartphone* adalah ponsel dengan mikroprosesor, memori, layar, dan modem bawaan. *Smartphone* adalah ponsel multimedia yang menggabungkan kemampuan PC dan handset untuk membuat gadget mewah di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, TV digital, mesin pencari, pengelola informasi pribadi, fungsi GPS, layanan telepon internet, dan banyak lagi.

2.4.2. Manfaat *Smartphone*

Kogoya (2015) dalam penelitiannya menyebutkan beberapa manfaat *smartphone* sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah berkomunikasi
Smartphone merupakan alat komunikasi untuk jarak dekat maupun jauh, alat komunikasi suara atau teks yang dapat menyimpan pesan, dan sangat nyaman sebagai alat komunikasi karena dapat dibawa kemana saja. Karena itulah *smartphone* sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien, selain bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai di mana saja.
2. Untuk meningkatkan jalinan sosial
Selain sebagai sarana komunikasi, *smartphone* juga digunakan untuk meningkatkan jalinan sosial, karena dengan *smartphone* seseorang dapat berkomunikasi dengan kerabat jauh dan menjaga hubungan persahabatan setiap saat. dan kerap kali *smartphone* ini juga digunakan untuk menambah teman dengan orang lain.
3. Untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi
Sebagai alat komunikasi *smartphone* merupakan salah satu buah dari kemajuan teknologi saat ini, maka *smartphone* ini akan memperluas pengetahuan siswa terhadap kemajuan teknologi sehingga tidak menutup mata terhadap kemajuan di era globalisasi saat ini. fitur dari *smartphone* saat ini sangat lengkap sampai jaringan internet pun sudah dapat diakses dari *smartphone*. Hal ini dapat digunakan oleh siswa untuk mengetahui apa yang ada di sekitar mereka jika mereka menggunakan *smartphone* mereka dengan bijak.
4. Memudahkan sarana pendidikan dengan menciptakan buku digital yang mudah dan praktis.
Fungsi *smartphone* dapat mengakses aplikasi *e-book* (buku elektronik). Tujuannya sebagai sumber belajar, sumber belajar tidak hanya buku yang berbentuk fisik saja melainkan ada yang berbentuk digital. Selain itu, terdapat aplikasi *e-learning* (metode pembelajaran berbasis

pengalaman) seperti aplikasi Moodle sebagai sistem pembelajaran. Dengan *e-learning*, pembelajaran tidak dibatasi oleh tempat atau waktu, memungkinkan siswa untuk mengakses pembelajaran di luar kelas.

5. Sebagai alat penghilang stress

Salah satu manfaat tambahan dari penggunaan *smartphone* adalah alat untuk menghilangkan stress. Seperti disebutkan sebelumnya, *smartphone* memiliki fitur yang sangat lengkap, seperti MP3, video, kamera, game, TV, radio, ruang obrolan, layanan Internet, dan banyak lagi. Jadi pengguna *smartphone* dapat menggunakan fitur ini untuk menghilangkan stress.

2.4.3. Dampak Penggunaan *Smartphone*

Adapun dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* menurut Nikmah (2013) yaitu sebagai berikut :

Dampak Positif:

1. Memperluas komunikasi di belahan dunia dan sebagai sarana komunikasi antara siswa/anak dengan orang tua dan sebaliknya.
2. Dapat memperoleh pengetahuan yang luas dengan cepat dan akurat.
3. Sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar.
4. Memberikan rasa virtual empati kepada kerabat dengan adanya fitur *chatting* dan media sosial didalam sebuah *smartphone*.

Dampak Negatif:

1. Mengalami penurunan konsentrasi, anak mengalami konsentrasi yang buruk saat belajar. Kurang konsentrasi dan kurangnya kesadaran lingkungan. Anak-anak suka membayangkan diri mereka sebagai karakter dalam game yang sering mereka mainkan di *smartphone* mereka.
2. Mempengaruhi kemampuan menganalisis masalah. Dalam penyelesaian masalah berhitung siswa langsung sigap mengeluarkan *smartphone* di dalam kantong mereka dan menggunakan aplikasi kalkulator untuk mendapatkan hasil perhitungan tanpa harus menganalisa. Tentu ini gejala buruk bagi perkembangan nalar atau logika berpikir siswa, karena mereka tidak percaya dengan pikirannya, lambat menggunakan pikiran atau nalar dan bahkan malas coret-coret karena lebih praktis dengan *smartphone*.
3. Malas menulis dan membaca. *Smartphone* dapat mengubah anak menjadi malas menulis dan membaca. Aktivitas menulis menjadi lebih mudah dengan menggunakan *smartphone*. Hal ini memengaruhi keterampilan menulis anak. Perangkat visual pun tampak lebih menarik, karena dapat memperlihatkan sesuai dengan kenyataan. Akibatnya anak-anak menjadi malas membaca.
4. Penurunan kemampuan bersosialisasi. Anak menjadi apatis terhadap lingkungannya dan tidak memahami etika sosial. Dengan *smartphone* di tangan, etika sosial memudar, mereka jarang saling menyapa di kehidupan nyata karena mengandalkan *smartphone* sebagai alat komunikasi.

5. Memberikan efek candu kepada pelajar. siswa tidak dapat lepas dari *smartphone*-nya, dari bangun tidur, makan, sampai mereka ketinggalan *smartphone* pun merupakan suatu hal yang menakutkan bagi mereka, karena pelajar sendiri telah terpengaruh dengan efek dari *smartphone* tersebut.

2.5. Teori yang Digunakan

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori Teknik Komunikasi Persuasif menurut Uchjana Effendy (2008). Effendy (2008) dalam Erviani (2017), menjelaskan bahwa terdapat beberapa teknik komunikasi persuasif sebagai berikut:

1. Teknik Asosiasi
Teknik Asosiasi adalah teknik penyajian pesan dengan cara menumpangkannya pada suatu objek atau peristiwa yang menarik perhatian audiens. Teknik ini secara umum sering dilakukan oleh kalangan pebisnis atau para politikus. Popularitas figur-figur tertentu dimanfaatkan dalam kerangka pencapaian tujuan-tujuan tertentu.
2. Teknik Integrasi
Teknik Integrasi yaitu menyatukan diri komunikator dengan diri komunikan. Penggunaan bahasa yang mengungkapkan rasa kesatuan dengan komunikator. Contohnya adalah penggunaan kata "kita" daripada kata "aku" atau "kami". Kata "kita" berarti saya dan anda. Artinya komunikator tidak memperjuangkan kepentingannya sendiri, tetapi juga kepentingan komunikan.
3. Teknik Tataan (*Icing*)
Teknik Tataan yaitu upaya menyusun pesan komunikasi sedemikian rupa sehingga enak didengar, atau enak dilihat atau enak dibaca dan orang memiliki kecenderungan untuk mengikuti apa yang disarankan oleh pesan tersebut. Teknik tataan dalam kegiatan komunikasi persuasif adalah seni menata pesan dengan himbauan-himbauan sedemikian rupa sehingga menarik.
4. Teknik Ganjaran (*pay-of technique*),
Teknik Ganjaran (*pay-of technique*) adalah kegiatan yang ditujukan untuk mempengaruhi orang lain dengan cara mengiming-imingi hal yang mendatangkan manfaat atau menjanjikan harapan tertentu. Teknik ini sering dipertentangkan dengan teknik pembangkitan rasa takut (*fear arousing technique*) sebuah metode untuk menimbulkan rasa takut atau menjelaskan konsekuensi yang mengerikan. Jadi, jika *pay-of technique* menjanjikan ganjaran (*rewarding*), *fear arousing technique* menunjukkan hukuman (*punishment*).
5. Teknik *Red-herring*
Istilah *red herring* sulit diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebab *red herring* adalah nama ikan yang tersebar di Samudera Atlantik Utara. Jenis ikan ini terkenal dengan kebiasaannya dalam membuat gerak tipu daya ketika diburu oleh binatang lain atau manusia. Dalam hubungannya dengan komunikasi persuasif adalah seni komunikator untuk meraih kemenangan dalam perdebatan dengan mengelakan argumentasi yang lemah untuk kemudian mengalihkannya sedikit demi

sedikit ke aspek yang dikuasainya guna dijadikan senjata ampuh untuk menyerang lawan.

Peneliti menilai bahwa teori ini relevan dengan topik penelitian terkait strategi komunikasi persuasif orang tua dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak. Dengan menggunakan teori ini, peneliti dapat menganalisis teknik-teknik komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak.

2.6. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran terhadap studi atau penelitian-penelitian terdahulu yang terkait guna menghindari duplikasi, plagiasi, repitasi, dan untuk menjamin keaslian dan keabsahan penelitian yang dilakukan.

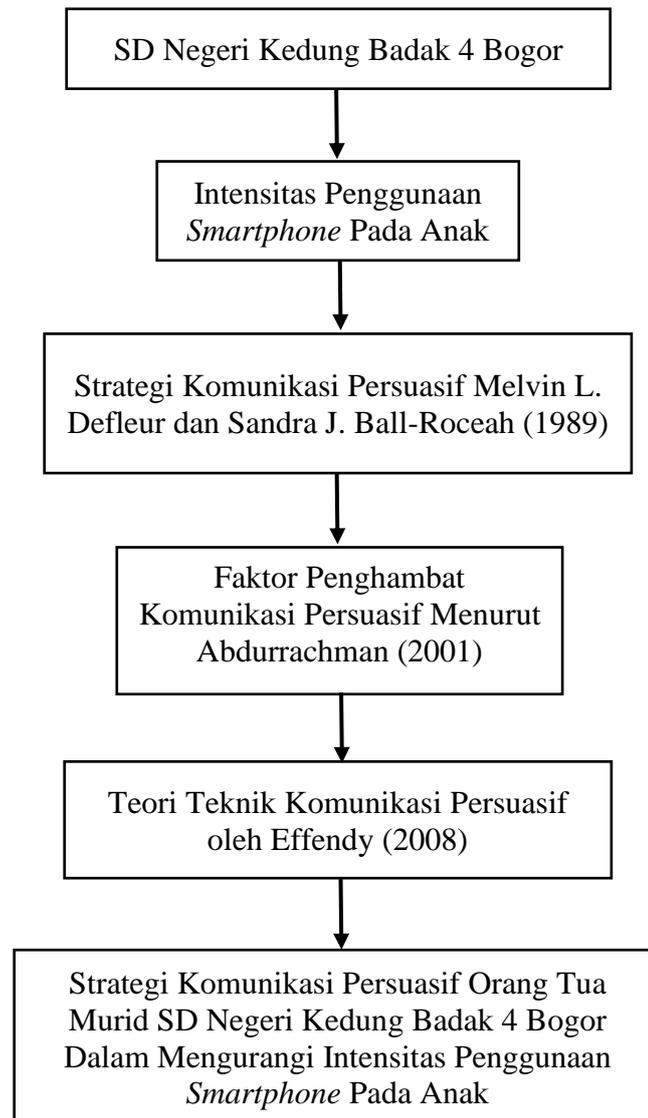
Penelitian oleh Roihatul Masruroh (2020) yang berjudul “Upaya Menanamkan Perilaku Hidup Sehat Melalui Komunikasi Persuasif Orang Tua Terhadap Anak di Desa Karya Mulya Kecamatan Megang Sakti Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan”. Penelitian ini dilatar belakangi fenomena yang terjadi di masyarakat Desa Karya Mulya, dimana di Desa tersebut masih banyak anak yang kurang memperhatikan penarapan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan rumusan masalah dari penelitian ini Bagaimana komunikasi persuasif orang tua dalam menanamkan perilaku hidup sehat pada anak di Desa Karya Mulya, bagaimana upaya yang dilakukan orang tua dalam menanamkan perilaku hidup sehat pada anak di Desa Karya Mulya dan apa saja yang menjadi kendala komunikasi persuasif orang tua dalam menanamkan perilaku hidup sehat pada anak di Desa Karya Mulya. Metode penulisan yang penulis gunakan yaitu penelitian lapangan kualitatif deskriptif, yaitu pengumpulan data-data kualitatif dan mendeskripsikan data-data tersebut setelah dianalisis. Pengumpulan data penelitian ini melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data melalui teknik reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil dalam penelitian ini adalah, bentuk komunikasi persuasif orang tua di Desa Karya Mulya yaitu dengan cara menggunakan teknik integrasi, adapula orang tua yang menggunakan teknik pay off, ada orang tua yang menggunakan teknik icing dan ada juga orang tua yang tidak perduli. Adapun upaya-upaya orang tua dalam menerapkan perilaku hidup sehat pada anak seperti menasehati, melandaskan keimanan, membimbing dan mengajarkan pola hidup sehat. Kendala yang dihadapi orang tua karakter anak, lingkungan, teknologi dan pekerjaan orang tua. Akhirnya penulis merekomendasikan kepada orang tua agar lebih memperhatikan perilaku hidup sehat pada anak dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian oleh Farhanah Fauziah (2021) yang berjudul “Komunikasi Persuasif Orang Tua Dan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Al-Qur’an”. Penelitian ini dilatar belakangi fenomena yang terjadi dimasyarakat kelurahan Menteng Dalam, di mana adanya kegiatan komunikasi persuasif oleh orang tua dan anak dalam bentuk ajakan, namun belum semua orang tua menerapkan kegiatan komunikasi persuasif. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana komunikasi persuasif antara orang tua dan anak dalam

meningkatkan minat baca Al-Qur'an di kelurahan Menteng Dalam Pendekatan ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan mengambil sampel untuk mengetahui seberapa pengaruhnya komunikasi persuasif orang tua dan anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan komunikasi persuasif orang tua dan anak dengan menggunakan lima teknik persuasif, yaitu teknik ancaman, motivasi, hadiah, pendekatan emosional dan humoris. Faktor pendukung dan penghambatnya ialah adanya ancaman yang membuat anak tersebut tidak dapat meningkatkan minat baca Al-Qur'an, tidak adanya waktu orang tua terhadap anak dan pendukungnya ialah adanya motivasi dan hadiah yang membuat anak tersebut dapat meningkatkan minat baca Al-Qur'an.

Penelitian oleh Siti Sakhinah (2018) yang berjudul "Strategi Komunikasi Persuasif Pengurus Komunitas Terang Jakarta Dalam Mengajak Anak Muda Berhijrah Melalui New Media". Penelitian ini dilatar belakangi fenomena hijrah menjadi tren di kalangan anak muda. Hal ini tidak lepas dari pengaruh dakwah yang meluas ke ranah new media. Salah satunya adalah komunitas Terang Jakarta yang gencar mengajak anak muda berhijrah melalui new media seperti website, Instagram, serta Whatsapp. Dengan demikian, pengurus komunitas Terang Jakarta memerlukan strategi komunikasi persuasif. Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) bagaimana *the psychodynamic strategy* pengurus komunitas Terang Jakarta dalam mengajak anak muda berhijrah melalui *new media*? 2) Bagaimana *the sociocultural strategy* pengurus komunitas Terang Jakarta dalam mengajak anak muda berhijrah melalui *new media*? 3) Bagaimana *the meaning construction strategy* pengurus komunitas Terang Jakarta dalam mengajak anak muda berhijrah melalui *new media*? Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta uji coba kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa pengurus mengimplementasikan: 1) *the psychodynamic strategy* di *new media* menggunakan desain menarik dan bahasa sehari-hari. 2) *The sociocultural strategy* di *new media* menggunakan aturan, norma dan kontrol sosial pada Instagram dan grup Whatsapp. 3) *The meaning construction strategy* di *new media* menggunakan konstruksi makna agar persuade mudah memahami pesan.

2.7. Alur Pemikiran



Gambar 2.1 Alur Pemikiran

2.8. Definisi Konsep

1. SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor adalah salah satu sekolah dasar yang berada di Kelurahan Kedung Badak Kecamatan Tanah Sareal Bogor.
2. Intensitas penggunaan *smartphone* pada anak
Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor mengalami masalah terkait intensitas penggunaan *smartphone*, mereka terlalu intens menggunakan *smartphone* setiap harinya. Hal ini disebabkan karena kebiasaan mereka menggunakan *smartphone* saat masih menggunakan sistem pembelajaran daring. Sehingga kebiasaan tersebut membuat para orang tua sangat berperan penting dalam menjaga intensitas anak terhadap *smartphone* yang dapat menimbulkan dampak negatif bagi sang anak.
3. Strategi Komunikasi Persuasif Melvin L. Defleur dan Sandra J. Ball-Rocheah (1989)
Menurut Melvin L. DeFleur dan Sandra J. Ball-Rokeach (1989) dalam Sakhinah & Arbi (2019) strategi komunikasi persuasif terbagi menjadi 3, yaitu: 1) *The Psychodynamic Strategy*, 2) *The Sociocultural Strategy*, dan 3) *The Meaning Construction Strategy*.
4. Faktor Penghambat Komunikasi Persuasif Menurut Abdurrachman (2001)
Menurut Abdurrachman (2001) dalam Rahmawati (2016) ada beberapa faktor yang dapat menghambat berjalannya komunikasi persuasif diantaranya yaitu: Faktor Motivasi, Faktor *Prejudice* atau Prasangka, Faktor Sematic, *Noise Factor*.
5. Teori Teknik Komunikasi Persuasif oleh Effendy (2008)
Menurut Effendy (2008) dalam Erviani (2017), terdapat beberapa teknik komunikasi persuasif diantaranya yaitu:
 - 1) Teknik Asosiasi
Teknik Asosiasi adalah teknik penyajian pesan dengan cara menumpangkannya pada suatu objek atau peristiwa yang menarik perhatian audiens.
 - 2) Teknik Integrasi
Teknik Integrasi yaitu menyatukan diri komunikator dengan diri komunikan. Penggunaan bahasa yang mengungkapkan rasa kesatuan dengan komunikator.
 - 3) Teknik Tataan (*Icing*)
Teknik Tataan yaitu upaya menyusun pesan komunikasi sedemikian rupa sehingga enak didengar, atau enak dilihat atau enak dibaca dan orang memiliki kecenderungan untuk mengikuti apa yang disarankan oleh pesan tersebut.
 - 4) Teknik Ganjaran (*pay-of technique*),
Teknik Ganjaran (*pay-of technique*) adalah kegiatan yang ditujukan untuk mempengaruhi orang lain dengan cara mengiming-imingi hal yang mendatangkan manfaat atau menjanjikan harapan tertentu.

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data untuk maksud atau tujuan tertentu. Berdasarkan pada fokus penelitian ini, yaitu mengenai strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Satori dan Komariah (2014) penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang secara akurat mendeskripsikan realitas yang dibentuk oleh kata-kata dan mengungkap situasi sosial tertentu berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian tentang riset dan cenderung menggunakan analisis agar sesuai dengan fakta yang ada, riset yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menjelaskan fenomena-fenomena yang ingin dikaji dengan cara pengumpulan data, yang di mana pengumpulan data tersebut dapat berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Menurut Rusnaed (2022) penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengungkap data yang terkumpul berupa kata-kata maupun gambar yang diperoleh dari fenomena lapangan yang bersifat empiris dalam menafsirkan hasil penelitian. Metode deskriptif kualitatif menggambarkan keadaan subjek atau objek penelitian (organisasi, lembaga, masyarakat, instansi, dan lain-lain) dengan menggambarkan fenomena atau peristiwa secara langsung. Data yang dikumpulkan lebih banyak berupa gambar atau kata-kata daripada angka. Semua data yang sudah di kumpulkan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah kemungkinan besar dapat menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti (Rakhmat, J & Ibrahim, I.S 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak serta untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambatnya. Alasan peneliti menggunakan tipe deskriptif dengan pendekatan kualitatif pada penelitian ini karena peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan secara menyeluruh. Metode deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengetahui persepsi, sikap, dan pengalaman orang tua tentang cara orang tua menggunakan strategi komunikasi persuasif untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami konteks sosial dan budaya yang memengaruhi strategi komunikasi persuasif orang tua dalam keluarga dan masyarakat sekitar sekolah.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor yang berada di Jl. Portibi No.13, RT.04/RW.09, Kelurahan Kedung Badak, Kecamatan Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat. Penulis memilih lokasi penelitian tersebut karena murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor mengalami kebiasaan bermain *smartphone* yang disebabkan karena mereka terbiasa menggunakan *smartphone* saat masih menggunakan sistem pembelajaran daring, kebiasaan tersebut terus berlanjut hingga kembali menerapkan sistem

pembelajaran tatap muka. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2023 hingga Juni 2023.

3.3. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan peristiwa nyata yang terjadi di lapangan melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi sesuai dengan data dan fakta yang didapat. Adapun sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Data Primer

Pengambilan data primer dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dengan informan. Pemilihan informan dilakukan secara *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu (Sujarweni, 2014). Data primer pada penelitian ini diperoleh langsung dari subyek penelitian melalui wawancara mendalam, yaitu orang tua murid, guru, dan kepala sekolah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dari catatan, buku, majalah atau berupa laporan perusahaan, laporan pemerintah, buku-buku sebagai teori dan lain sebagainya. Data yang diperoleh dari data sekunder ini tidak perlu diolah lagi. Sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data (Sujarweni, 2014). Data sekunder pada penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari berbagai literatur seperti buku, karya ilmiah, dan dokumentasi seperti gambar atau dokumen SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor, serta skripsi sebagai data penelitian terdahulu.

3.4. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sehingga subjek penelitian dalam fokus penelitian ini ditentukan secara sengaja. Subjek penelitian inilah yang akan menjadi informan yang memberikan berbagai informasi yang diperlukan selama proses penelitian. Penentuan subjek penelitian atau informan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive sampling*.

Informan penelitian ini meliputi *key informan* dan informan biasa. *Key informan* merupakan informasi kunci yaitu orang yang dianggap dapat memberikan informasi-informasi secara detail. Informan biasa adalah informan yang ditentukan dengan dasar pertimbangan untuk mengetahui dan berhubungan dengan permasalahan. *Key informan* dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dan salah satu orang tua murid. Kepala sekolah dipilih sebagai *key informan* karena memiliki pengetahuan dan pengalaman yang luas dalam mendidik dan mengelola lingkungan sekolah serta berinteraksi dengan siswa dan orang tua. Sedangkan orang tua murid yang dianggap mengetahui dan memiliki pengaruh langsung terhadap kebiasaan dan perilaku anak. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua murid lain dan guru SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.

Tabel 3.1 *Key Informan*

No	Nama	Jabatan	Alasan
1.	Irfa Nurini	Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	Mengetahui dan memiliki pengaruh langsung terhadap kebiasaan dan perilaku anak. Sehingga dapat memberikan penjelasan yang mendalam tentang kebiasaan penggunaan <i>smartphone</i> anak mereka, peraturan dan pembatasan yang diterapkan di rumah, serta upaya yang telah dilakukan untuk mengurangi intensitas penggunaan <i>smartphone</i> .
2.	Firman	Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	Mengetahui dan memiliki pengaruh langsung terhadap kebiasaan dan perilaku anak. Sehingga dapat memberikan penjelasan yang mendalam tentang kebiasaan penggunaan <i>smartphone</i> anak mereka, peraturan dan pembatasan yang diterapkan di rumah, serta upaya yang telah dilakukan untuk mengurangi intensitas penggunaan <i>smartphone</i> .

Tabel 3.2 Informan

No	Nama	Jabatan	Alasan
1.	Yayan Rahmayanti, S.Pd	Kepala Sekolah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	Memiliki pengetahuan dan pengalaman yang luas dalam mendidik dan mengelola lingkungan sekolah serta berinteraksi dengan siswa dan orang tua.
2.	Wahyu Mulyadi, S.Pd.SD	Guru SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	Memiliki pengalaman dan pengetahuan yang luas dalam mendidik murid, serta berinteraksi langsung dengan murid di dalam kelas.
3.	Siska	Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	Memiliki pengalaman langsung dalam mengasuh anak dan berinteraksi dengan mereka sehari-hari.
4.	Mawar Violetta	Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	Pengguna langsung dan aktif dari <i>smartphone</i> , memiliki perspektif langsung tentang pengalamannya dalam menggunakan <i>smartphone</i> .
5.	Fellicia Atana	Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor	Pengguna langsung dan aktif dari <i>smartphone</i> , memiliki perspektif langsung tentang pengalamannya dalam menggunakan <i>smartphone</i> .

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan atau mengumpulkan informasi dari sumber-sumber tergantung pada ruang lingkup penelitiannya. Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, sumber data primer, dan teknik

pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016). Untuk memperoleh data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi menurut Lumintang (2013) adalah pengamatan dan pencatatan dimana suatu peristiwa berlangsung atau terjadi. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengetahui kenyataan yang ada di lapangan. Pengamatan dilakukan agar dapat melihat dan mengamati sendiri peristiwa yang benar-benar terjadi. Observasi sendiri terbagi menjadi partisipan dan non-partisipan, observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan, observasi ini dilakukan dengan cara pengamat mengamati dari jauh atau tidak memosisikan diri sebagai anggota kelompok SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan lewat interaksi dan komunikasi untuk mengungkap tentang sikap, perilaku, kelakuan, pengalaman, cita-cita serta harapan responden (Atwar, 2015). Subjek wawancara dalam penelitian ini yaitu *key informan* dan informan untuk membandingkan dan menyamakan hasil informasi yang telah diperoleh. Wawancara ini dilakukan dengan menetapkan terlebih dahulu subjek wawancara dan selanjutnya mengajukan pertanyaan yang telah disiapkan secara garis besar. Subjek wawancara dipilih berdasarkan data dan informasi yang ingin diperoleh dan diharapkan dapat memenuhi pertanyaan yang peneliti ajukan. Peneliti akan melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah, orang tua murid, murid, dan guru SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.

3. Dokumentasi

Menurut Yrama Widya (2010) dalam Prasetyo, (2017), dokumen adalah tanda bukti tentang suatu peristiwa atau transaksi yang dibuat dan dikeluarkan oleh pihak-pihak yang berwenang, misalnya dibuat oleh individu, perusahaan, dan lembaga lainnya. Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data atau bukti-bukti yang mendukung proses penelitian berupa bahan visual dari hasil observasi dan bahan audio dari hasil wawancara. Data yang diperoleh dari metode dokumentasi adalah data mengenai gambaran umum dan bukti telah melakukan penelitian di SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.

3.6. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan selama melakukan penelitian harus dianalisis dengan cermat dan teliti agar memperoleh kesimpulan yang objektif. Analisis data adalah proses sistematis pencarian data dan menyusun transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan lain yang telah dikumpulkan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang materi-materi tersebut (Emzir, 2014).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman, mereka mengungkapkan bahwa kegiatan analisis data kualitatif berjalan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga

datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu, *data reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification*.

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti meringkas, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari pola tema. Dengan demikian data yang direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya. Tahap ini, peneliti mencari data mengenai strategi komunikasi persuasif yang dilakukan para orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data atau menampilkan data. Secara kualitatif, tampilan data dapat berupa uraian singkat, grafik, hubungan antar kategori, dan sebagainya. Namun, teks naratif paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif. Penyajian data dilakukan dengan menginterpretasikan secara deskriptif kutipan-kutipan hasil wawancara Kepala Sekolah, orang tua, dan guru SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor. Bentuk yang digunakan dalam *display* data penelitian ini adalah teks naratif dengan memaparkan bagaimana strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak.

3. Penarikan dan pengujian kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah menarik dan memvalidasi kesimpulan. Kesimpulan awal yang disajikan masih bersifat awal dan dapat berubah kecuali ditemukan bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan data selanjutnya. Kesimpulan yang dicapai adalah kesimpulan yang kredibel bila didukung oleh bukti. Peneliti menganalisis strategi komunikasi persuasif orang tua murid dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak di SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor.

3.7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data sangat penting dilakukan agar data yang diperoleh memiliki nilai dan kestabilan data. Penelitian ini menggunakan triangulasi untuk mengecek keabsahan data/uji kestabilan data. Prastowo (2014), menjelaskan bahwa triangulasi dimaknai sebagai suatu teknik yang menggunakan dua data atau lebih metode pengumpulan data dalam penelitian terhadap beberapa aspek dari perilaku manusia. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, triangulasi sumber yaitu menggunakan teknik yang sama untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dengan strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Sukadamai 3 Bogor.

Tabel 3.3 Triangulasi Sumber

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Nasyira	Orang tua murid SD Negeri Sukadamai 3 Bogor	Triangulasi Sumber
2	Riska Merdekawati, S.Pd	Guru SD Negeri Sukadamai 3 Bogor	Triangulasi Sumber

BAB 4 GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor

4.1.1. Sejarah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor

SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor berdiri pada 8 Juli 1984. Pada tanggal tersebut, sekolah dasar ini resmi didirikan dengan tujuan memberikan pendidikan dasar kepada anak-anak di wilayah Kelurahan Kedung Badak, Kecamatan Tanah Sareal, Bogor.

Dalam perjalanannya, SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor telah mengalami berbagai perubahan dan peningkatan. Dengan bantuan kerjasama dari guru, orang tua, dan masyarakat sekitar, sekolah ini mampu meningkatkan kualitas pengajaran, memperbanyak fasilitas, dan menyediakan program ekstrakurikuler yang beragam.

Dengan sejarah yang panjang dan prestasi yang telah dicapai, SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor terus berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas dan mendukung perkembangan anak-anak di wilayah tersebut. Sekolah ini terus beradaptasi untuk memenuhi tuntutan zaman dan memberikan pengalaman belajar yang relevan dan memotivasi bagi siswa. Mereka juga terus berinovasi untuk menghadapi tantangan masa depan.

4.1.2. Profil SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilakukan yang dilakukan peneliti mengenai profil SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor sebagai berikut:

Nama Sekolah	: SD Negeri Kedung Badak 4
NPSN	: 20220509
Jenjang Pendidikan	: SD (Sekolah Dasar)
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jl. Portibi Cimanggu Permai 1
RT / RW	: 4 / 9
Kode Pos	: 16164
Kelurahan	: Kedung Badak
Kecamatan	: Tanah Sareal
Kabupaten/Kota	: Kota Bogor
Provinsi	: Prov. Jawa Barat
SK Pendirian Sekolah	: 800/3024-Bid SD
Tanggal SK Pendirian	: 08-07-1984
Akreditasi	: A
Nomor Telepon	: 8374613
Email	: kedungbadak4@gmail.com
Website	: http://www.kbadak4.blogspot.com

4.1.3. Visi dan Misi SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor

1. Visi

Terwujudnya Siswa/siswi SDN. Kedung Badak 4 Bogor sebagai generasi milenial yang; “Berakarakter Mulia, Terampil, Berprestasi, Berbudaya Lokal dan Berpikir Global”

2. Misi

1) Melaksanakan penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah

- 2) Melaksanakan penilaian hasil penguatan pendidikan karakter
- 3) Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan
- 4) Melaksanakan bimbingan pengembangan prestasi dalam ilmu pengetahuan dan kecakapan hidup
- 5) Melaksanakan bimbingan penerapan ilmu pengetahuan dalam kehidupan
- 6) Melaksanakan bimbingan pengembangan nilai-nilai kearifan daerah
- 7) Melaksanakan bimbingan seni dan kesenian daerah lokal
- 8) Melaksanakan bimbingan pengembangan prestasi dalam pengembangan dan pelestarian budaya
- 9) Melaksanakan bimbingan ekstrakurikuler sesuai potensi dan bakat siswa untuk pengembangan diri
- 10) Mewujudkan lingkungan sekolah yang kondusif berwawasan seni dan budaya
- 11) Mewujudkan lingkungan sekolah yang kondusif berwawasan lingkungan
- 12) Menerapkan teknologi kekinian sebagai media pembelajaran
- 13) Menerapkan informasi global sebagai pengembangan kecakapan hidup

4.1.4. Tujuan SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor

1. Tujuan

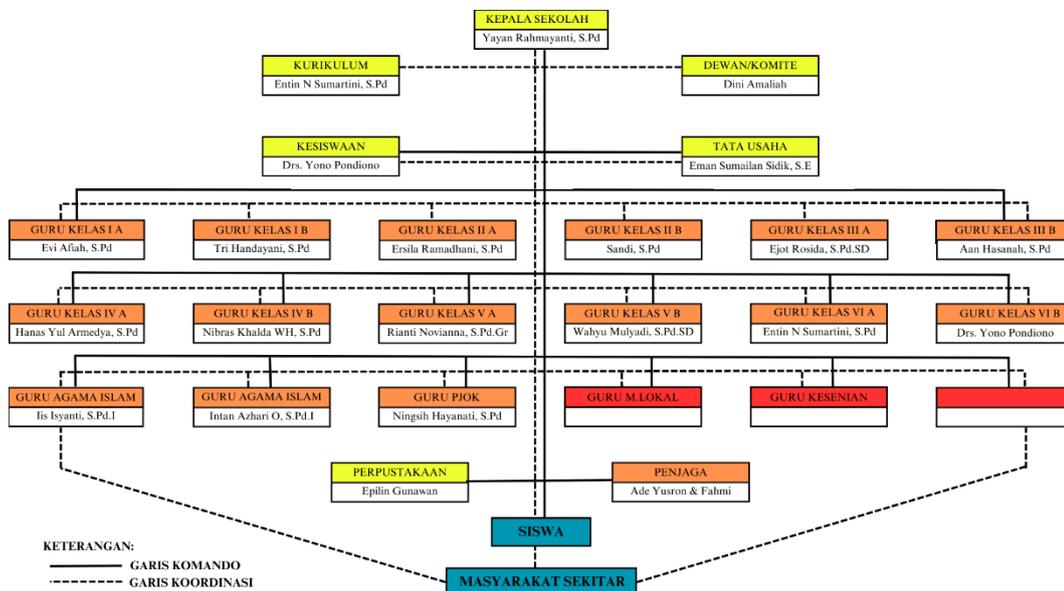
- 1) Memperkokoh karakter peserta didik sehingga terbentuknya individu yang berkarakter mulia sebagai generasi milenial yang berkualitas
- 2) Meningkatkan prestasi akademik rata-rata USBN/US dan presentase yang diterima SMP Negeri
- 3) Mencintai budaya local
- 4) Piawal dalam ilmu pengetahuan dan keterampilan khusus dalam upaya pengembangan diri sesuai potensi yang dimilikinya
- 5) Melestarikan kearifan lokal sebagai warisan kekayaan budaya bangsa
- 6) Meningkatkan prestasi siswa dalam kearifan lokal dan ekstrakurikuler
- 7) Meningkatkan kualitas lingkungan sekolah sesuai dengan perkembangan informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi
- 8) Tertatanya lingkungan sekolah yang bersih, asri, kondusif, dan menyenangkan
- 9) Terciptanya lingkungan sekolah yang sehat dan berwawasan Adhiwiyata
- 10) Menjadi sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar
- 11) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat

4.1.5. Struktur Organisasi SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor

Sebagai mana diketahui bahwa struktur organisasi adalah penggambaran tentang struktur kerja suatu organisasi. Tujuan dari

penggambaran ini adalah untuk mempermudah koordinasi setiap bagian dari satuan kerja personil dalam melakukan tugas dan fungsi yang diberikan oleh organisasi.

Struktur organisasi SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Sumber: SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor

4.1.6. Deskripsi Tugas

Dari susunan struktur organisasi dapat dijelaskan tugas dan fungsi dari masing-masing jabatan yaitu:

1. Kepala Sekolah
 - 1) Tugas: Mengelola sekolah secara keseluruhan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
 - 2) Fungsi: Mengawasi, memimpin, dan mengambil keputusan tentang kegiatan akademik dan administratif sekolah. Menjalin hubungan dengan pihak terkait seperti siswa, orang tua, guru, dan lainnya.
2. Kurikulum
 - 1) Tugas: Merancang dan mengembangkan kurikulum sekolah serta menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan.
 - 2) Fungsi: bertanggung jawab untuk merancang dan mengembangkan kurikulum sekolah, berkolaborasi dengan guru-guru untuk menerapkan kurikulum.
3. Komite
 - 1) Tugas: Menyusun AD dan ART Komite Sekolah, menggalang dana masyarakat dalam rangka pembiayaan penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
 - 2) Fungsi: Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Menampung

dan menganalisis keinginan, konsep, kebutuhan, dan kebutuhan pendidikan yang beragam dari masyarakat.

4. Kesiswaan
 - 1) Tugas: Menjaga data dan administrasi siswa, mengatur kegiatan ekstrakurikuler, dan mendukung pertumbuhan dan kesejahteraan siswa.
 - 2) Fungsi: Mengatur kegiatan ekstrakurikuler, memberikan bimbingan dan pembinaan kepada siswa, merekam dan melaporkan data siswa
5. Tata Usaha
 - 1) Tugas: Mengelola administrasi sekolah, mengatur keuangan, inventaris barang, dan membantu manajemen sarana dan prasarana.
 - 2) Fungsi: Melaksanakan tugas administratif, mengawasi dan merawat inventaris sekolah, mengelola keuangan sekolah, dan membantu manajemen sarana dan prasarana.
6. Guru Kelas
 - 1) Tugas: Mengajar di kelas, mengatur kegiatan, melakukan evaluasi, dan berkomunikasi dengan orang tua.
 - 2) Fungsi: Berkomunikasi dengan orang tua siswa, merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, melakukan evaluasi pembelajaran, dan mengajar dan membimbing siswa di kelas.
7. Perpustakaan
 - 1) Tugas: Menjaga perpustakaan sekolah, menyediakan dan mengelola koleksi buku, dan menyediakan layanan kepada siswa dan guru.
 - 2) Fungsi: Menyediakan dan mengelola koleksi buku, mengatur peminjaman dan pengembalian buku, dan menyediakan layanan informasi untuk siswa dan guru.
8. Penjaga
 - 1) Tugas: Menjaga keamanan dan ketertiban sekolah, merawat sarana dan prasarana, dan membantu manajemen kebersihan lingkungan sekolah.
 - 2) Fungsi: Menjaga keamanan dan kebersihan sekolah, merawat sarana dan prasarana sekolah, dan membantu manajemen kebersihan lingkungan sekolah.
9. Siswa
 - 1) Tugas: Belajar dan mengikuti pembelajaran, mematuhi aturan sekolah, terlibat dalam kegiatan sekolah, dan menjaga lingkungan sekolah.
 - 2) Fungsi: Mempelajari dan mengikuti instruksi, mematuhi aturan sekolah, berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, dan menjaga lingkungan bersih dan tertib.

4.2. Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak

Para orang tua murid SD Negeri Kedung Badak telah melihat dan merasakan dampak negatif yang dialami oleh anak mereka akibat penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan strategi komunikasi persuasif bagi orang tua untuk dapat mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak mereka. Strategi komunikasi persuasif memainkan

peran penting dalam membentuk sikap, perilaku, dan pengambilan keputusan. Terdapat beberapa strategi komunikasi persuasif yang dikemukakan oleh Melvin L. Defleur dan Sandra J. Ball-Rocheah (1989) dalam Sakhinah & Arbi (2019), antara lain: 1) *The Psychodynamic Strategy*, 2) *The Sociocultural Strategy*, dan 3) *The Meaning Construction Strategy*. Ketiga strategi ini rupanya diterapkan oleh para orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor sebagai upaya untuk dapat mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak mereka.

1. *The Psychodynamic Strategy*

Psychodynamic Strategy atau strategi psikodinamika berfokus pada faktor emosional atau kognitif dan tidak mengubah faktor biologis. Pada strategi ini, pesan yang efektif dapat mengubah fungsi psikologis seseorang. Asumsinya dapat mengubah individu dalam hal kebutuhan, ketakutan, sikap, dan lain-lain. Inti dari strategi psikodinamika adalah pesan persuasi yang efektif yang dapat mengubah fungsi psikologis individu dalam berbagai cara untuk membuat mereka berperilaku sesuai keinginan pembujuk. Strategi ini sejalan dengan saran yang telah dikatakan oleh Ibu Yayan selaku Kepala Sekolah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor sebagai berikut:

“Saran saya, berkomunikasi secara terbuka dengan anak, berikan informasi pada anak dampak negatif penggunaan smartphone berlebihan. Dengan begini, anak akan mengerti dan memahami bahayanya bermain smartphone berlebihan. Diskusikan bersama tentang kebijakan atau aturan penggunaan smartphone di rumah. Selalu libatkan anak dalam proses pengambilan keputusan. Jadi mereka merasa terlibat dan memiliki tanggung jawab dalam mengurangi penggunaan smartphone. Berikan pemahaman kepada anak tentang manfaat dari kegiatan lain seperti manfaat olahraga, membaca, bermain di luar ruangan, atau berinteraksi langsung dengan teman-teman dan keluarga.”

Sejalan dengan saran yang diberikan Ibu Yayan, rupanya Ibu Irfa telah melakukan komunikasi dengan terbuka dan jujur seperti yang telah disampaikan sebagai berikut:

“Komunikasi saya dengan terbuka dan jujur sih ya untuk kasih tau anak-anak tentang efek negatif main smartphone berlebihan. Penjelasan yang sederhana dan jelas tentang kemungkinan resiko dan akibat main smartphone berlebihan. Saya juga coba dengerin pendapat mereka terkait penggunaan smartphone.”

Hal senada juga telah disampaikan oleh Bapak Firman sebagai berikut:

“Komunikasi saya sama anak itu terbuka aja ya, jadi saya memposisikan diri sebagai temen jadi dia juga bisa terbuka sama saya. Jadi lebih enak buat saya untuk jelasin ke dia bahayanya main smartphone berlebihan.”

Mawar sebagai murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor telah membenarkan apa yang dikatakan orang tuanya saat wawancara pada Senin, 19 Juni 2023 pukul 14.00 WIB sebagai berikut:

“Sering sih orang tua aku ngomongin efek main smartphone terus. Mereka sering cerita kalo main smartphone terus itu bisa merusak mata, jadi susah tidur atau jadi males belajar. Iya, aku jadi lebih ngerti kalo main smartphone kebanyakan itu berbahaya. Aku juga jadi lebih paham dan sadar kalo orang tua aku itu khawatir sama aku.”

Kemudian pernyataan Mawar didukung oleh pernyataan Fellicia saat wawancara pada Senin, 19 Juni 2023 pukul 14.20 WIB sebagai berikut:

“Sering orang tua aku ngasih tau efek main smartphone keseringan. Orang tua aku jelasin kalo main smartphone keseringan itu berbahaya buat kesehatan dan lain-lain. Iya, aku jadi lebih ngerti kalo main smartphone keseringan itu berbahaya. Jadi paham dan takut juga kena dampak negatifnya.”

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa orang tua mengambil pendekatan yang terbuka dan jujur dalam berkomunikasi dengan anak tentang dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Mereka mencoba menjelaskan kemungkinan risiko dan akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan dengan cara yang sederhana dan jelas. Mereka juga menanyakan pendapat anak-anak mereka tentang penggunaan *smartphone*. Dengan memosisikan diri sebagai teman, orang tua menciptakan lingkungan komunikasi yang terbuka. Hasilnya, anak merasa lebih nyaman dan mampu berkomunikasi lebih terbuka dengan orang tuanya. Pendekatan ini juga membuat orang tua lebih mudah menjelaskan bahayanya penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Tidak hanya itu para orang tua juga menggunakan pendekatan secara perlahan dalam berbicara kepada anak mereka, sebagaimana yang telah dikatakan oleh Bapak Firman sebagai berikut:

“Iya, saya kasih tau dia tentang bahayanya main smartphone berlebihan secara perlahan ya. saya jelasin pada anak saya apa dampak negatif penggunaan smartphone berlebihan, saya kasih pengertian dan pengarahan ke dia. Saya lakuin ini karena saya mau kasih waktu dia buat memahami ‘oh ternyata main smartphone berlebihan itu bahaya ya’. Saya ga mau buat dia stress atau khawatir karena tekanan untuk berhenti secara langsung, jadi biar aja perlahan yang penting dia paham.”

Sejalan dengan yang dikatakan Bapak Firman, Ibu Irfa juga secara perlahan memberikan pemahaman pada anaknya sebagai berikut:

“Ya, saya perlahan kasih tahu mereka tentang efek negatif dari penggunaan smartphone yang berlebihan. Menurut saya ini penting karena kan kalo dikasih tau langsung bisa membuat anak tidak paham secara utuh dan bisa kaget atau malah tertekan. Jadi

yaa perlahan aja sih saya kasih tau nya agar mereka perlahan paham dan bisa ngurangin main smartphone nya.”

Menurut hasil wawancara di atas, selain berkomunikasi secara terbuka dan jujur, para orang tua juga secara perlahan mendidik anak-anak mereka tentang bahaya penggunaan *smartphone* berlebihan. Para orang tua memberikan pengertian dan bimbingan untuk membantu anak memahami bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan bahaya bagi sang anak. Alasan para orang tua memberikan pemahaman secara perlahan adalah untuk memberi anak mereka waktu untuk memahami konsekuensinya. Dengan menjelaskan secara perlahan, orang tua ingin memberikan kesempatan kepada anaknya untuk mengolah informasi dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam.

Para orang tua juga percaya bahwa penting untuk perlahan-lahan mengajarkan pemahaman kepada anak-anak mereka, karena takut informasi langsung dapat mengejutkan atau membuat mereka stres karena merasa tertekan. Orang tua berusaha memperdalam pemahaman anaknya dengan menyampaikan informasi secara perlahan. Mereka ingin anak-anak mengerti dan secara sukarela mampu mengurangi penggunaan *smartphone* mereka. Pendekatan ini menunjukkan bahwa orang tua peduli dengan kesejahteraan dan perkembangan anak mereka, memberi mereka ruang untuk memproses informasi dan membuat perubahan secara bertahap. Selain berkomunikasi secara terbuka, jujur, dan perlahan memberikan pemahaman terkait dampak negatif penggunaan *smartphone*, para orang tua juga kerap memberikan pujian atau hadiah pada anak mereka untuk dapat meningkatkan motivasinya dalam upaya mengurangi penggunaan *smartphone*. Hal ini sesuai yang telah dikatakan Ibu Irfa sebagai berikut:

“Iya kadang saya kasih dia iming-iming misalnya ‘nanti kita jajan atau jalan-jalan tapi jangan main hp’ atau ketika anak-anak saya bisa mengurangi main smartphonenya saya kasih dia hadiah yaa sebagai apresiasi buat dia.”

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Bapak Firman juga mengatakan hal serupa sebagai berikut:

“Iya sering saya kasih syarat lah ibaratnya, kalo ga main smartphone nanti dikasih hadiah. Sering juga saya puji dia kalo dia lagi ga main smartphone terus, jadi kan dia seneng gitu dan ngerasa yang dilakuin nya itu udah bener.”

Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa orang tua menggunakan strategi penghargaan dan pemberian hadiah sebagai bagian dari upaya mereka untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak-anak mereka. Mereka memberikan iming-iming kepada anak-anak sebagai motivasi untuk tidak menggunakan *smartphone*, seperti jajan atau jalan-jalan, sebagai insentif yang menarik agar anak-anak mau mengurangi penggunaan *smartphone*. Orang tua juga memberikan apresiasinya ketika anaknya berhasil mengurangi penggunaan *smartphone*. Selain pemberian hadiah, orang tua juga memberikan pujian kepada anak-anak mereka ketika mereka

tidak menggunakan *smartphone*. Pujian ini memberikan pengakuan atas perilaku positif anak dan memperkuat motivasi mereka untuk terus melanjutkan perilaku yang diinginkan. Strategi ini melibatkan aspek psikodinamik, di mana pujian dan hadiah dapat memengaruhi emosi dan motivasi anak dalam mengurangi penggunaan *smartphone*.

Pada strategi yang dilakukan para orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, orang tua berkomunikasi dengan anak mereka secara terbuka dan jujur, selain itu mereka juga secara perlahan berbicara dengan anak-anak mereka dan perlahan membuat mereka memahami dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Para orang tua berusaha menyadarkan dan memahami dampak negatif dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan kepada anak-anak mereka. Melalui penjelasan yang bertahap dan pemahaman mendalam, sehingga anak mereka dapat memahami dan mengubah perilaku mereka terkait dengan penggunaan *smartphone*. Tidak hanya itu, para orang tua juga kerap memberikan apresiasi berupa pujian atau hadiah untuk dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* mereka. Dengan demikian, strategi komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua menurut hasil wawancara tersebut memiliki keterkaitan dengan *The Psychodynamic Strategy* karena melibatkan aspek pemahaman pikiran, perasaan, dan motivasi anak dalam mengkomunikasikan dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

2. *The Sociocultural Strategy*

Sociocultural Strategy atau strategi sosiokultural, asumsi utama dari strategi ini adalah perilaku manusia dipengaruhi oleh kekuatan-kekuatan di luar individu. Kekuatan yang dapat mempengaruhi manusia adalah faktor lingkungan. Untuk membujuk orang, pembujuk harus mempertimbangkan konsep budaya lokal, norma kepentingan peran, dan sosial budaya yang ada di lingkungan atau kelompok lokal. Strategi sosiokultur yang efektif diperlukan karena pesan persuasif menegaskan pada seseorang mengenai aturan-aturan bagi pelaku sosial atau syarat-syarat kultur untuk bertindak, yang akan mengatur aktivitas. Dalam strategi ini, persuader menegaskan kepada persuade tentang aturan-aturan bagi pelaku sosial, jika pengertian telah dicapai, tugas selanjutnya yaitu mendefinisikan kembali syarat tersebut. Seperti yang telah dijelaskan oleh Ibu Irfa terkait aturan dan batasan penggunaan *smartphone* yang ditetapkan di lingkungan rumah sebagai berikut:

*“Saya kasih batasan pada mereka dan membuat peraturan yang jelas berapa lama mereka boleh main *smartphone* dan kapan mereka harus berhenti. Supaya saya bisa mengontrol durasi penggunaan *smartphone* anak dan juga supaya dia jadi terbiasa main *smartphone* dengan aturan dan batasan jadi ga seenaknya.”*

Sejalan dengan yang yang dikatakan Ibu Irfa, Bapak Firman juga menetapkan aturan dan batasan seperti penjelasannya sebagai berikut:

“Iya saya kasih peraturan, kalo belajar atau lagi makan dilarang main smartphone, dan waktu bermainnya juga saya batasi supaya ga terlalu lama bermain smartphone. Dengan adanya aturan kan dia jadi tau kalo main smartphone ada batasnya.”

Kemudian penjelasan tersebut didukung oleh penjelasan oleh Ibu Siska sebagai berikut:

“Saya kasih aturan juga sama dia, Jadi ada waktunya misalkan dia lagi enggak belajar kita kasih, tapi kalau untuk waktu belajar smartphone itu sebisa mungkin kita umpetin dulu atau ada jam-jam main nya.”

Berdasarkan hasil wawancara, para orang tua tampaknya menetapkan aturan dan batasan yang jelas pada penggunaan *smartphone* anak-anak mereka. Dengan aturan yang jelas, anak memahami bahwa ada batasan penggunaan *smartphone* yang harus dipatuhi. Orang tua juga melarang anaknya menggunakan *smartphone* saat belajar atau makan. Hal ini menunjukkan bahwa mereka berusaha menciptakan situasi di mana belajar dan makan dipisahkan dari penggunaan *smartphone*. Selain itu, mereka juga menyediakan waktu khusus untuk bermain *smartphone*. Dengan menetapkan aturan dan larangan tersebut, para orang tua berusaha untuk mengajarkan kepada anaknya pentingnya mengatur penggunaan *smartphone* dan menghindari penggunaan yang berlebihan. Mereka ingin anak-anak terbiasa menggunakan *smartphone* dengan aturan dan batasan yang telah ditetapkan, sehingga mereka tidak menggunakan *smartphone* seenaknya dan memahami bahwa penggunaan yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif.

Selain di lingkungan rumah, lingkungan sekolah juga tentunya memberikan aturan yang melarang para murid untuk membawa atau bahkan bermain *smartphone* selama waktu pembelajaran di kelas. Peraturan sekolah terkait penggunaan *smartphone* bertujuan untuk menghindari gangguan konsentrasi murid dalam belajar sehingga sekolah memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik, dengan begitu sekolah dapat menciptakan lingkungan yang mendorong anak-anak untuk menggunakan *smartphone* dengan bijak. Tidak hanya itu, sekolah juga memberikan edukasi kepada para murid terkait penggunaan *smartphone*, seperti yang dikatakan oleh Ibu Yayan sebagai berikut;

“Diberikan, kemarin kita ada literasi digital sekota Bogor, dimana anak-anak diinformasikan tentang bahaya hoax, bagaimana cara penggunaan smartphone tersebut, dan bagaimana dampak penggunaan smartphone berlebihan. Di sekolah juga kita menekankan para murid supaya tidak terlalu sering menggunakan smartphone, mengedukasi mereka bahayanya smartphone jika digunakan berlebihan, dan kita ajarkan murid-murid cara mengatur waktu dengan baik.”

Pernyataan Ibu Yayan kemudian didukung oleh pernyataan Bapak Wahyu sebagai berikut:

“Seringkali kami memberikan informasi terkait penggunaan smartphone itu dan kemarin terakhir malah kami memberikan edukasi sekota Bogor ya kebetulan ada literasi digital, mereka diperkenalkan dengan tata cara menggunakan smartphone yang baik, memperhatikan rambu-rambu dalam menggunakan smartphone, seperti jangan menyebarkan hoax, jangan mudah terperangkap chatting-chatting dari Facebook ataupun Instagram dari orang-orang yang tidak dikenal sehingga mereka bisa selamat dari bahayanya internet.”

Edukasi yang diberikan pihak sekolah kepada para murid terkait penggunaan *smartphone* ini dapat membantu memberikan pemahaman kepada murid tentang bahayanya menggunakan *smartphone* berlebihan dan juga bahayanya internet. Selain memberikan aturan dan batasan penggunaan *smartphone* pada anak, para orang tua juga melibatkan anak mereka dengan kegiatan sosial seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Irfa sebagai berikut:

“Paling kegiatan ngaji ya setiap sore. Dengan rutin ngaji, anak jadi punya aktivitas yang lebih bermanfaat. Kegiatan ngaji ini ga cuma membantu meningkatkan pemahaman agama tapi juga interaksi langsung dengan guru ngaji dan teman-temannya. Saya juga sering ajak mereka untuk ikut serta kalo ada kegiatan keluarga, yaa seperti kerja bakti beres-beres rumah, bercanda bareng, atau ngobrol bareng keluarga.”

Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak Firman sebagai berikut:

“Iya saya libatkan dia, terutama di keluarga ya. Sering bahkan selalu saya ajak dia buat bantuin ibunya beres-beres rumah, atau ngobrol bareng. Kalo sore juga saya anak saya main sama temen-temennya, yaa supaya interaksi sosialnya berkembang ga ansos.”

Berbeda dengan Bapak Firman dan Ibu Irfa, Ibu Siska rupanya tidak melibatkan anaknya dalam kegiatan sosial seperti yang telah disampaikannya sebagai berikut:

“Tidak ada, karena kebetulan anak saya ga ikut kaya ekskul atau kegiatan lain.”

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa orang tua melibatkan anak-anak mereka dalam kegiatan sosial untuk dapat mengurangi penggunaan *smartphone*. Mereka menyadari bahwa aktivitas sosial dapat membantu anak-anak menggunakan *smartphone* lebih jarang dan meningkatkan interaksi sosial mereka. Kegiatan yang dilakukan antara lain kegiatan rutin mengaji, yang selain untuk meningkatkan pemahaman agama, juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan guru pengajian dan teman sebayanya. Selain itu, orang tua mendorong anak-anak mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan keluarga seperti kerja bakti, membersihkan rumah, dan percakapan keluarga. Hal ini tidak hanya memperkuat ikatan keluarga, tetapi juga memberikan anak pengalaman

interaksi sosial yang bermanfaat di luar dunia digital. Para orang tua berharap melalui strategi ini, anak akan lebih merasakan kegiatan yang bermanfaat, memperluas lingkaran pergaulannya, dan mengurangi kecenderungan untuk terus menggunakan *smartphone*.

Pada strategi yang dilakukan para orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, orang tua memberikan aturan dan batasan yang jelas terkait penggunaan *smartphone* pada anak-anak mereka. Mereka juga melibatkan anak-anak mereka dalam kegiatan keluarga dan kegiatan sosial, seperti kerja bakti, bersih-bersih rumah, bercanda ria bersama keluarga, berbincang bersama keluarga, bermain dengan teman, dan mengaji di mesjid. Strategi ini mencerminkan pendekatan sosiokultural yang melibatkan penerapan aturan dan norma sosial dalam lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Dengan memberikan batasan waktu dan aturan yang konsisten, orang tua menciptakan lingkungan yang membantu mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*. Selain itu, dengan melibatkan anak dalam kegiatan keluarga dan sosial, para orang tua dapat mengalihkan perhatian anak mereka dari *smartphone* dan memastikan interaksi sosial yang lebih sehat.

3. *The Meaning Construction Strategy*

Meaning Construction Strategy atau Strategi Membangun Makna dimulai dengan anggapan bahwa hubungan antara pengetahuan dan tindakan dapat dicapai selama seseorang mengingatnya. Dalam strategi ini, pembujuk memanipulasi kata-kata dan makna agar lebih mudah dipahami oleh orang yang dibujuk. Pembujuk juga memberi arti pada perumpamaan. Strategi konstruksi makna dilakukan melalui konstruksi makna, pembujuk berusaha memberitahu orang-orang yang dibujuknya tentang sesuatu atau berita yang beredar menimbulkan pemahaman di benak orang yang dibujuk bahwa inilah yang harus diikuti. Inti dari strategi konstruksi makna adalah memanipulasi makna untuk memberikan pemahaman yang mudah dipahami oleh pembujuk dengan memberikan perumpamaan, tanpa mengurangi arti penting dari makna itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Irfa, ia mengedukasi anaknya dengan memberikan contoh atau cerita nyata agar anaknya mampu memahami dampak negatif penggunaan *smartphone* dengan mudah, berikut penjelasannya:

“Saya mengedukasi anak-anak tentang efek negatif penggunaan smartphone berlebihan dengan sesuatu yang mudah dia pahami. Saya pake contoh dan cerita nyata misalnya, saya ceritain tentang teman sekelasnya yang sulit tidur karena terlalu sering main smartphone, atau main smartphone berlebihan bisa mengganggu perhatian mereka pas belajar. Atau misalnya ada saudaranya yang masih kecil matanya sudah minus, ada yang jadi malas belajar nilainya jadi turun.”

Sejalan dengan penjelasan tersebut, Bapak Firman juga menggunakan contoh atau cerita nyata dalam mengedukasi anaknya agar anaknya dapat dengan mudah memahami dampak negataif penggunaan *smartphone*, berikut pernyataannya:

“Ya saya jelasin ke dia dampak-dampak negatifnya pake bahasa yang mudah dipahami sama dia sih yang sederhana lah bahasanya, atau saya ceritain contoh saudara atau temennya yang udah pakai kacamata gara-gara main smartphone terus.”

Menurut hasil wawancara, orang tua mengedukasi anak mereka dengan cara yang mudah dipahami oleh anak. Mereka menggunakan contoh dan cerita nyata yang relevan untuk mengilustrasikan dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan pada anak-anak. Orang tua mengambil contoh teman sebaya dan kerabat yang mengalami kesulitan tidur dan gangguan kesehatan akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Dengan memberikan contoh konkrit, orang tua membantu anak memahami dampak negatif yang nyata dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka juga menjelaskan dampak negatif tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dalam membangun makna untuk memudahkan anak mereka memahami dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan, para orang tua juga menggunakan sumber daya tambahan seperti artikel, gambar, atau video. Seperti yang telah disampaikan Bapak Firman sebagai berikut:

“Iya saya kasih liat video-video atau berita tentang dampak negatif smartphone buat jadi bukti jadi dia percaya kalo main smartphone berlebihan itu ga baik. Dan kali aja dengan video atau berita dia jadi lebih paham.”

Sejalan dengan pernyataan Bapak Firman, Ibu Irfa juga mendukung dan menambahkan sebagai berikut:

“Iya saya berikan, sering saya tunjukkan ke dia gambar-gambar atau video-video dampak negatifnya. Sebagian anak kan kadang pahamnya lewat apa yang dia lihat ga cuma apa yang dia denger, jadi ya selain dikasih tau saya kasih liat juga itu gambar atau video supaya makin paham.”

Kemudian Ibu Siska juga mengatakan sebagai berikut:

“Sumber lainnya ya itu paling video-video, artikel, atau berita tentang dampak main smartphone berlebihan itu membantu juga untuk mengurangi anak main smartphone jadi dia takut.”

Berdasarkan hasil wawancara, para orang tua menggunakan berbagai sumber informasi tambahan untuk mengedukasi anak tentang dampak negatif dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Mereka menyadari pentingnya mengkomunikasikan informasi kepada anak-anak dengan cara yang mudah dipahami yaitu dengan menggunakan video, gambar, atau artikel sebagai alat untuk menyampaikan pemahaman yang lebih mudah. Dengan memperlihatkan video, gambar, dan artikel berita, orang tua memberikan bukti visual dan nyata kepada anak-anak mereka. Melalui media visual tersebut, anak-anak dapat melihat secara langsung dampak dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Dengan melihat gambar dan video yang menggambarkan efek negatif tersebut, anak-anak dapat lebih memahami dan memvisualisasikan dampak dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan.

Selain memberikan contoh atau cerita nyata dan menggunakan sumber daya tambahan seperti gambar, video, atau artikel dalam membangun makna, para orang tua juga memberikan contoh yang baik kepada anak mereka dengan turut mengurangi atau bahkan tidak menggunakan *smartphone* mereka sendiri di depan anak. Hal ini sesuai yang telah dikatakan oleh Ibu Siska sebagai berikut:

*“Saya juga mencoba menjadi contoh dengan ga main *smartphone* juga di depan dia, supaya dia juga mencontoh dan terbiasa juga beraktivitas tanpa *smartphone*.”*

Sejalan dengan yang dikatakan Ibu Siska, Bapak Firman juga mendukung dan menambahkan sebagai berikut:

*“Ya sebagai orang tua saya juga harus kasih contoh yang baik, saya juga harus mengurangi penggunaan *smartphone* saya sendiri di depan anak dan kan anak-anak itu suka niru orang tuanya, gimana anaknya mau berkurang main *smartphone* nya kalo orang tuanya sendiri aja main *smartphone* terus. Saya pengen mereka memahami bahwa ada kegiatan lain yang lebih berharga dan bermanfaat di luar penggunaan *smartphone*.”*

Kemudian pernyataan serupa juga dikatakan oleh Ibu Irfa sebagai berikut:

*“Pasti ya, karena kan anak-anak itu biasanya meniru apa yang dilakukan orang tuanya jadi ya saya berusaha mencontohkan yang baik sama mereka, saya kurangi penggunaan *smartphone* saya supaya mereka juga mencontoh dan bisa mengurangi main *smartphone* nya.”*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua menyadari pentingnya memberikan contoh yang baik kepada anaknya untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*. Mereka menyadari bahwa anak-anak cenderung meniru apa yang diperlihatkan orang tua mereka, sehingga mereka berusaha untuk membatasi penggunaan *smartphone* di depan anak-anak mereka. Dengan menjadi contoh yang baik, orang tua ingin menunjukkan kepada anaknya bahwa ada kegiatan yang lebih berharga dan bermanfaat daripada menggunakan *smartphone*. Mereka mengurangi penggunaan *smartphone* mereka sendiri dan aktif terlibat dalam kegiatan yang tidak melibatkan penggunaan *smartphone*. Orang tua juga menunjukkan kepada anak-anak mereka bahwa ada waktu dan tempat yang tepat untuk penggunaan *smartphone*, serta menghargai kegiatan yang lebih berinteraksi secara sosial dan membantu dalam perkembangan mereka.

Pada strategi yang dilakukan para orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, para orang tua mengedukasi anaknya dengan bahasa yang mudah dipahami, mereka juga memberikan contoh atau cerita nyata, serta membagikan gambar, video, atau artikel sebagai bahan agar anak mudah memahami dampak negatif dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Para orang tua juga berusaha memberikan contoh yang baik dengan tidak

menggunakan *smartphone* di depan anak mereka. Strategi ini mencerminkan pendekatan konstruksi makna yang melibatkan konstruksi makna baru terkait dengan penggunaan *smartphone* yang lebih sehat. Orang tua membantu anak-anak mereka memahami nilai dan manfaat menggunakan lebih sedikit *smartphone* dengan memberikan informasi yang relevan serta memberikan contoh langsung dan mengalihkan perhatian anak pada kegiatan yang lebih bermanfaat, orang tua berharap anak dapat membangun makna baru tentang cara yang lebih baik untuk menggunakan waktu mereka, selain hanya bermain *smartphone*.

Orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor berhasil mengimplementasikan strategi komunikasi persuasif yang meliputi *The Psychodynamic Strategy*, *The Sociocultural Strategy*, dan *The Meaning Construction Strategy*, dari ketiga strategi yang diterapkan *The Sociocultural Strategy* merupakan strategi yang paling dominan, hal ini seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Irfa sebagai berikut:

“Menurut saya, yang paling mudah dan efektif itu dengan memberi aturan dan batas penggunaan smartphone. Karena kan saya ga perlu susah-susah membujuk anak supaya mengurangi, jadi tinggal kasih dia batas main nya misalnya 30 menit main, dan biasanya anak saya nurut sih misal dikasih waktu 30 menit yaudah dia berenti main saat waktunya abis karena kalo lebih biasanya saya omelin jadi mungkin karena takut diomelin jadi pada nurut sih alhamdulillah.”

Kemudian Bapak Firman juga menambahkan pernyataan Ibu Irfa sebagai berikut:

“Paling efektif itu menurut saya melibatkan dia pada kegiatan sosial seperti mengaji, atau main sama temennya. Karena dengan begitu dia bisa mengurangi penggunaan smartphone karena kesadaran dia sendiri, karena dia tau kalo ada kegiatan yang lebih menyenangkan daripada main smartphone. Selain dia berkurang main smartphonenya, kegiatan-kegiatan lain ini juga bisa mengembakan jiwa sosial dia, jadi bersosial ga ansos ya.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu strategi yang dianggap mudah dan efektif oleh orang tua untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak adalah dengan memberlakukan aturan dan batasan waktu. Pendekatan ini mempermudah orang tua dalam memberikan petunjuk jelas kepada anak mengenai berapa lama mereka diperbolehkan menggunakan *smartphone*. Menetapkan batas waktu seperti 30 menit main diharapkan dapat menghindari konflik dan membantu anak untuk lebih patuh terhadap aturan yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, aturan tersebut dianggap sebagai kendali yang efektif, karena anak cenderung patuh untuk menghindari teguran dari orang tua.

Selain memberikan aturan dan batasan penggunaan *smartphone*, melibatkan mereka dalam kegiatan sosial, seperti mengaji atau bermain dengan teman-teman juga merupakan salah satu strategi yang efektif. Dalam

perspektif orang tua, terlibat dalam kegiatan sosial memberikan kesadaran pada anak tentang alternatif yang lebih menyenangkan daripada menggunakan *smartphone*. Selain dari sekadar mengurangi intensitas bermain *smartphone*, kegiatan sosial ini juga dianggap dapat membentuk aspek sosial dan emosional anak, meningkatkan interaksi sosial, dan mencegah anak menjadi terlalu anti sosial. Dengan demikian, strategi ini dianggap tidak hanya efektif dalam mengelola penggunaan *smartphone* anak tetapi juga memberikan dampak positif pada perkembangan sosial mereka.

Strategi lain yang mudah juga diterapkan yaitu memberikan imbalan seperti hadiah, namun strategi ini dianggap tidak efektif oleh orang tua murid, seperti yang telah disampaikan Ibu Irfa sebagai berikut:

*“Iya memang mudah sih dan nurut juga kalo dikasih iming-iming, tapi menurut saya kurang efektif ya. Karena anak itu jadi mengurangi *smartphone* nya karena dia mengharap imbalan bukan karena kesadaran dia sendiri atau karena patuh sama orang tua nya, kan kalo kita kasih aturan atau batasan dia berhenti main *smartphone* nya karena dia nurut perintah orang tua nya tanpa berharap imbalan.”*

Dalam hasil wawancara tersebut, terungkap bahwa orang tua menganggap strategi memberikan imbalan kurang efektif dalam mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak. Meskipun diakui sebagai cara yang mudah karena anak cenderung merespon positif terhadap iming-iming, namun orang tua berpendapat bahwa pendekatan ini memiliki keterbatasan. Menurut pandangan mereka, pengurangan penggunaan *smartphone* oleh anak ketika diberi imbalan cenderung bersifat temporer dan eksternal. Anak mungkin mengurangi aktivitas *smartphone* mereka hanya karena mengharap imbalan, bukan karena kesadaran pribadi atau ketaatan terhadap aturan yang diberikan oleh orang tua. Oleh karena itu, meskipun memberikan imbalan dapat memberikan hasil yang cepat dan mudah, strategi ini dianggap kurang efektif dalam membentuk perilaku yang tahan lama dan mendalam pada anak. Orang tua lebih memilih pendekatan yang lebih mengandalkan kesadaran internal dan patuh terhadap aturan sebagai dasar pengurangan penggunaan *smartphone* oleh anak. Dengan hal ini, dari ketiga strategi yang diterapkan *The Sociocultural Strategy* merupakan strategi yang paling dominan.

4.3. Faktor Penghambat Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak

Dalam upaya mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak yang dilakukan orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor, terdapat beberapa hambatan. Hambatan merupakan segala sesuatu yang sifatnya menghambat jalannya suatu rencana atau bahkan kegiatan. Hambatan ini dapat membuat upaya untuk mengubah kebiasaan anak dan mengalihkan perhatian mereka dari *smartphone* ke aktivitas yang lebih bermakna menjadi terhambat. Menurut Abdurrachman (2001) dalam Rahmawati (2016) ada

beberapa faktor yang dapat menghambat berjalannya komunikasi persuasif diantaranya yaitu:

1. Faktor Motivasi

Motivasi yang rendah atau ketidaktertarikan dalam menindaklanjuti pesan persuasif dapat menimbulkan hambatan terhadap komunikasi persuasif. Motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk bertindak atau berperilaku sesuai dengan tujuan atau kebutuhannya. Dalam konteks komunikasi persuasif, pesan persuasif seringkali dirancang untuk mengubah atau mempengaruhi perilaku atau sikap seseorang. Jika seseorang tidak cukup termotivasi untuk mengubah perilakunya atau menerima pesannya, maka komunikasi persuasif mungkin tidak akan berhasil. Motivasi sering kali dikaitkan dengan keuntungan pribadi dan persepsi seseorang tentang manfaat yang dapat diperoleh dari mengikuti pesan tersebut.

Motivasi yang rendah atau ketidaktertarikan dalam menindaklanjuti pesan-pesan persuasif tentu dapat menimbulkan hambatan yang signifikan terhadap komunikasi persuasif antara orang tua dan anak dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak. Motivasi dalam konteks ini mengacu pada motivasi internal anak untuk mengubah perilakunya terkait penggunaan *smartphone*. Dalam banyak kasus, anak-anak berpikir bahwa penggunaan *smartphone* memberi mereka hiburan, kenyamanan, atau hubungan sosial yang mereka anggap penting. Akibatnya, mereka kurang termotivasi untuk mengurangi penggunaan *smartphone*. Dunia digital yang kaya akan hiburan dan konten menarik membuat anak-anak kurang termotivasi dan sulit terlibat dalam aktivitas bermanfaat di luar penggunaan *smartphone* mereka. Seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Irfa sebagai berikut:

“Yang saya lihat pada anak saya sih beda-beda ya, ada yang termotivasi mengikuti saran saya, karena menyadari manfaat dari pengurangan penggunaan smartphone. Tapi ada juga anak saya yang kurang termotivasi dan masih sangat tertarik bermain smartphone. Faktor-faktor utama yang mempengaruhi motivasi anak-anak saya itu mereka menganggap smartphone itu jadi sumber hiburan utama, interaksi dengan teman-teman mereka, dan udah kebiasaan. Anak-anak yang udah kebiasa bermain smartphone sebagai hiburan utama itu lebih sulit ya termotivasi untuk mengurangnya.”

Sejalan dengan pendapat Ibu Irfa, Bapak Firman juga mengatakan sebagai berikut:

“kalo anak saya sih dia kurang termotivasi, dia masih sangat sering main smartphone. Faktor utama nya itu smartphone itu jadi hiburan satu satunya dia, ditambah lagi temen-temennya dan sodaranya kan pada main smartphone jadi ikutan main dan kurang kegiatan di luar penggunaan smartphone sih.”

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa faktor motivasi berperan penting dalam upaya mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak. Sebagian anak nampaknya termotivasi karena mereka menyadari manfaat yang dapat diperoleh dari pengurangan penggunaan *smartphone*, menghabiskan lebih banyak waktu untuk aktivitas lain, seperti belajar atau bersenang-senang. Namun, ada pula anak yang kurang termotivasi untuk mengurangi penggunaan *smartphone*. Faktor utama yang mempengaruhi tingkat motivasi ini antara lain persepsi bahwa *smartphone* adalah sumber hiburan utama, interaksi dengan teman, dan kebiasaan yang sudah ada. Anak-anak yang terbiasa menggunakan *smartphone* sebagai hiburan utama akan sulit termotivasi untuk mengurangi penggunaan *smartphone* dan jika temannya juga aktif menggunakan *smartphone*.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam komunikasi persuasif kepada anak-anak terkait penggunaan *smartphone*, penting untuk mempertimbangkan tingkat motivasi mereka secara individual. Pesan persuasif yang dirancang khusus untuk menyoroti manfaat pengurangan penggunaan *smartphone* mungkin lebih efektif bagi anak-anak yang sudah termotivasi. Sementara untuk anak-anak yang kurang termotivasi, perlu strategi tambahan untuk meningkatkan kesadaran mereka akan manfaat tersebut dan merangsang motivasi mereka untuk mengurangi penggunaan *smartphone*.

Pesan persuasif yang diberikan orang tua harus mampu merangsang motivasi anak untuk mengubah perilakunya. Hal ini dapat dicapai dengan merinci manfaat yang dapat diperoleh anak-anak dari pengurangan penggunaan *smartphone*, seperti lebih banyak waktu bermain di luar, belajar atau berinteraksi tatap muka dengan teman. Selain itu, orang tua perlu memahami bahwa motivasi setiap anak berbeda-beda. Oleh karena itu, komunikasi persuasif harus disesuaikan dengan setiap anak, dengan mempertimbangkan faktor motivasi spesifik mereka. Selain kurangnya motivasi anak, ketersediaan waktu luang para orang tua juga termasuk hambatan faktor motivasi, keterbatasan waktu luang orang tua dapat mempengaruhi motivasi anak untuk secara aktif terlibat dalam upaya mengurangi penggunaan *smartphone*. Seperti yang telah disampaikan oleh Bapak Firman sebagai Berikut:

“kadang-kadang saya ga ada waktu, kadang sibuk dengan aktivitas saya, jadi pengarahannya ke anak kurang maksimal jadi terhambat.”

Sejalan dengan pernyataan Bapak Firman, Ibu Siska juga mengatakan hal serupa sebagai berikut:

“saya kadang sibuk juga ya namanya ibu rumah tangga kan nyapu, ngepel, nyuci dan beres-beres rumah. Jadi kurang mengawasi betul anak saya main smartphone.”

Kemudian hal berbeda disampaikan oleh Ibu Irfa sebagai berikut:

“Kalo kendala waktu sih ga ada ya, karena saya kan ibu rumah tangga jadi saya ga ada kesibukan.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa, keterbatasan waktu dan kesibukan orang tua dalam menjalankan tugas-tugas sehari-hari seperti pekerjaan rumah tangga atau aktivitas lainnya mempengaruhi sejauh mana mereka dapat memberikan pengarahan dan pengawasan terhadap anak-anak mereka dalam penggunaan *smartphone*. Beberapa orang tua mengakui bahwa mereka tidak selalu memiliki waktu yang cukup untuk mengarahkan anak-anak mereka dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Kehidupan yang sibuk dengan pekerjaan rumah tangga dan tanggung jawab lainnya dapat mengurangi motivasi mereka untuk secara aktif terlibat dalam upaya mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* anak-anak.

Ketika orang tua memiliki sedikit waktu luang karena tuntutan pekerjaan dan tanggung jawab rumah tangga, mereka kurang termotivasi untuk melibatkan diri secara aktif dalam mengarahkan anak-anak mereka dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Ini karena mereka mungkin menganggap penggunaan *smartphone* sebagai cara yang efisien untuk menghibur anak-anak ketika mereka sibuk. Oleh karena itu, hambatan ini terkait erat dengan faktor motivasi, di mana keterbatasan waktu luang dapat mengurangi motivasi orang tua untuk mengambil langkah-langkah aktif dalam mengurangi penggunaan *smartphone* anak-anak.

2. Faktor *Prejudice* atau Prasangka

Prejudice atau prasangka merupakan salah satu hambatan yang secara signifikan dapat menghambat komunikasi persuasif. Ketika seseorang sudah memiliki prasangka atau sikap yang kuat terhadap sesuatu, misalnya kelas sosial, etnis, ras, atau ciri-ciri lain dari suatu kelompok atau fenomena, maka pandangan mereka terhadap hal tersebut bisa menjadi sangat subjektif. Dalam konteks komunikasi persuasif antara orang tua dan anak, prasangka ini dapat muncul jika anak-anak telah membentuk pandangan prasangka positif terhadap penggunaan *smartphone* sebagai sumber hiburan utama. Prasangka ini membuat mereka kurang objektif dalam menilai pesan orang tua mengenai pengurangan penggunaan *smartphone*. Mereka mungkin secara otomatis menolak pesan tanpa pertimbangan rasional karena prasangka positif mereka telah menciptakan keyakinan yang kuat akan manfaat penggunaan *smartphone*. Seperti yang telah disampaikan oleh Mawar sebagai berikut:

“Iya sangat penting soalnya aku bisa ngobrol sama temen-temen lewat WA atau media sosial lain. Ini juga jadi tempat buat nonton video sama main game jadi hiburan buat aku kalo lagi bosan.”

Sejalan dengan pendapat Mawar, Fellicia juga mengatakan hal serupa sebagai berikut:

“Iya sih bagi aku smartphone selalu menyenangkan. Aku suka nonton video lucu dan main game, yaa main sama temen juga seru sih cuma kalo di smartphone bisa main game bisa mabar.”

Menurut hasil wawancara di atas, anak-anak merasa bahwa *smartphone* adalah alat penting untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka dan sumber hiburan yang mereka nikmati. Anak-anak menggambarkan

smartphone sebagai alat yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan teman-teman melalui media sosial. Mereka juga menekankan bahwa *smartphone* adalah tempat di mana mereka dapat menonton video lucu dan bermain game, yang mereka anggap sebagai hiburan yang sangat menyenangkan. Dalam pandangan mereka, penggunaan *smartphone* menjadi suatu kebiasaan yang sulit untuk diubah.

Faktor *prejudice* atau prasangka ini menciptakan persepsi positif terhadap penggunaan *smartphone* dalam hal interaksi sosial dan hiburan. Anak-anak merasa bahwa *smartphone* memberi mereka keuntungan besar dalam hal koneksi sosial dengan teman-teman mereka, terutama melalui aplikasi pesan dan media sosial. Mereka juga merasa bahwa penggunaan *smartphone* memberi mereka akses ke hiburan yang mereka nikmati, seperti menonton video dan bermain game.

Faktor *prejudice* atau prasangka ini menimbulkan persepsi positif terhadap penggunaan *smartphone* dalam hal interaksi sosial dan hiburan. Anak-anak percaya bahwa *smartphone* memberi mereka keuntungan besar dalam hal hubungan sosial dengan teman, terutama melalui aplikasi pesan dan jejaring sosial. Mereka juga percaya bahwa penggunaan *smartphone* memberi mereka hiburan yang mereka nikmati, seperti menonton video dan bermain game. Dalam konteks komunikasi persuasif orang tua untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*, faktor *prejudice* atau prasangka ini mungkin menjadi salah satu hambatan utama. Anak-anak mungkin sulit untuk melihat manfaat dari perubahan ini karena mereka telah membentuk pandangan yang positif terhadap penggunaan *smartphone*. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibu Irfa sebagai berikut:

“Iya saya rasa itu hambatan ya, karena anak-anak saya anggap smartphone itu sebagai alat utama untuk bersosialisasi dan hiburan. Mereka sering chattingan lewat media sosial, dan main smartphone untuk nonton dan game bareng temennya. Jadi pengurangan penggunaan smartphone jadi sulit bagi mereka, karena mereka udah kebiasa dengan manfaat yang mereka dapet dari smartphone itu.”

Pendapat Ibu Irfa rupanya didukung oleh Ibu Yayan sebagai Kepala Sekolah sebagai berikut:

“karena di dalam smartphone banyak hiburannya seperti game atau video-video di youtube, mungkin itu yang menjadi daya tarik.”

Kemudian Bapak Wahyu juga menambahkan sebagai berikut:

“Di dalamnya smartphone itu sendiri banyak aplikasi dan game yang bikin mereka senang, sehingga mereka cenderung asik dengan permainan-permainan dalam smartphone tersebut daripada bermain keluar,”

Hasil wawancara tersebut mengindikasikan bahwa faktor *prejudice* atau prasangka menjadi hambatan komunikasi persuasif orang tua dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak. Anak-anak telah

membentuk pandangan positif terhadap penggunaan *smartphone* sebagai sarana utama untuk bersosialisasi dan hiburan. Daya tarik dari berbagai hiburan dalam *smartphone* membuat mereka cenderung lebih tertarik pada permainan di dalam *smartphone* daripada beraktivitas di luar. Oleh karena itu, orang tua harus mengatasi prasangka ini dengan cara menjelaskan manfaat dari mengurangi penggunaan *smartphone* dan mengajak anak-anak untuk menjelajahi kegiatan offline yang bermanfaat.

3. *Noise Factor*

Faktor kebisingan atau *noise factor* merupakan salah satu penghambat komunikasi persuasif yang berkaitan dengan gangguan atau distraksi yang disebabkan oleh suara atau interaksi di lingkungan sekitar. Gangguan kebisingan ini mungkin disengaja atau tidak. Dalam konteks komunikasi persuasif antara orang tua dan anak tentang penggunaan *smartphone*, hambatan ini mengacu pada situasi di mana lingkungan fisik atau sosial anak, seperti teman-teman mereka yang bermain *smartphone* dengan intensitas tinggi, menimbulkan "kebisingan" yang mengganggu pesan persuasif orang tua. Kebisingan dapat berasal dari tekanan sosial dari teman yang mendorong anak untuk terus bermain *smartphone*, atau dapat juga berasal dari lingkungan fisik yang dipenuhi dengan suara-suara yang mengganggu, seperti pemutaran televisi, percakapan lain, dan lain sebagainya yang mengganggu proses penyampaian pesan orang tua kepada anak. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Ibu Irfa sebagai berikut:

“Tentu ada ya, hambatan utamanya lingkungan sih terutama lingkungan teman ya. Jadi kalo anak saya udah ga main smartphone tapi karena temen-temennya bermain atau bahkan ngajak main bareng jadi yaa dia ikutan main smartphone jugaa.”

Senada dengan yang dikatakan Ibu Irfa, Bapak Firman juga mengatakan hal serupa sebagai berikut:

“Iya ada, dari lingkungan temen-temennya atau saudaranya. Andai anak saya lagi ga main smartphone atau lagi mengurangi juga kalo temen-temennya pada main ya jadi anak saya dibawa ikutan main karena mereka kadang ngajak main bareng atau bikin video bareng kan.”

Kemudian pernyataan tersebut dibenarkan oleh Mawar sebagai salah satu murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor mengenai hal yang membuatnya sulit untuk membatasi penggunaan *smartphonena* sebagai berikut:

“Iya sulit, karena aku bingung kalo ga main hp ngapain lagi hiburan aku ada di hp, main game atau nonton video. Iya ada, dari temen-temen atau sodara. Kalo aku ga main hp tapi temen-temen atau sodara aku main hp aku ngerasa bosan dan bingung mau ngapain, jadi aku main hp juga. Kadang aku juga mau ikutan main game bareng karena seru main game bareng temen.”

Hasil wawancara tersebut menggambarkan bahwa faktor noise khususnya gangguan dari lingkungan, terutama lingkungan teman sebaya dan saudara, dapat menjadi salah satu hambatan utama dalam upaya orang tua untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak-anak mereka. Anak-anak sering merasa tergoda untuk menggunakan *smartphone* ketika mereka melihat teman-teman mereka atau saudara-saudara mereka bermain game atau menonton video di perangkat tersebut. Ini menciptakan tekanan sosial yang kuat untuk mengikuti teman-teman mereka dan tetap terlibat dalam aktivitas yang sama. Mawar, sebagai contoh, mengungkapkan bagaimana dia merasa sulit untuk tidak menggunakan *smartphone* ketika teman-teman atau saudara-saudaranya melakukannya. Hal ini mencerminkan bagaimana gangguan dari luar seperti pengaruh lingkungan sekitar anak-anak dapat memengaruhi keputusan mereka terkait penggunaan *smartphone*. Kemudian, dari ketiga faktor penghambat yang dihadapi para orang tua, faktor *noise* atau kebisingan merupakan faktor penghambat yang paling dominan terutama gangguan dari lingkungan sekitar yang mendorong anak bermain *smartphone*.

Untuk mengatasi kendala tersebut, orang tua harus terus berkomunikasi secara terbuka dengan anaknya dan menunjukkan pemahaman melalui contoh dampak negatif penggunaan *smartphone*. Pengawasan yang konsisten dan jadwal yang jelas juga penting untuk mengurangi ketergantungan anak pada *smartphone*. Mengenalkan kegiatan alternatif yang menarik dan bermanfaat bagi anak, seperti olahraga, seni, membaca buku, atau kegiatan sosial, sehingga anak memiliki pilihan lain selain menggunakan *smartphone* sebagai hiburan. Melibatkan orang tua lain dan lingkungan sekitar, seperti teman-teman dan saudara, dalam mendukung keputusan untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* anak. Membangun kesadaran pada anak tentang nilai-nilai yang penting di luar dunia digital, seperti komunikasi langsung, hubungan interpersonal, dan pengembangan keterampilan sosial.

4.4. Teori Teknik Komunikasi Persuasif Menurut Effendy

Dalam melakukan penelitian dan menganalisis hasil penelitian terkait strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi Intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, maka peneliti merujuk pada Teori Teknik Komunikasi Persuasif oleh Effendy (2008). Menurut Effendy dalam Erviani (2017), komunikasi persuasif terdapat teknik-teknik komunikasi yang dapat dipilih. Teknik-teknik tersebut yaitu teknik asosiasi, teknik integrasi, teknik ganjaran (*pay-off*), teknik tataan (*Icing*), dan teknik *red-herring*. Berdasarkan hasil penelitian, orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor menggunakan teknik integrasi, ganjaran, dan tataan saja, tidak ada indikasi penggunaan teknik asosiasi dan *red-herring* dalam strategi komunikasi persuasif yang dilakukan oleh para orang tua.

1. Teknik Integrasi

Teknik integrasi berfokus pada kesatuan antara pembicara dan pendengar. Ini melibatkan penggunaan bahasa yang mengungkapkan rasa kesatuan dan kepentingan bersama. Misalnya, menggunakan kata "kita" daripada kata "aku" atau "kami". Dengan menggunakan kata "kita", pembicara menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memperjuangkan

kepentingan pribadi, tetapi juga kepentingan pendengar. Teknik ini telah digunakan para orang tua dalam upayanya mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak. Mereka memberikan contoh yang baik dengan turut mengurangi penggunaan *smartphone* mereka sendiri atau tidak menggunakan *smartphone* di depan anak. Hal ini berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh Bapak Firman sebagai berikut:

“Ya sebagai orang tua saya juga harus kasih contoh yang baik, saya juga harus mengurangi penggunaan smartphone saya sendiri di depan anak dan kan anak-anak itu suka niru orang tuanya, gimana anaknya mau berkurang main smartphone nya kalo orang tuanya sendiri aja main smartphone terus. Saya pengen mereka memahami bahwa ada kegiatan lain yang lebih berharga dan bermanfaat di luar penggunaan smartphone.”

Orang tua mencontohkan perilaku baik seperti mengurangi penggunaan *smartphone* mereka sendiri atau tidak menggunakan *smartphone* di depan anak mereka merupakan teknik integrasi. Teknik integrasi dalam komunikasi persuasif bertujuan untuk menciptakan kesatuan antara pembicara (orang tua) dan pendengar (anak). Dalam hal ini, orang tua menggunakan bahasa tubuh dan tindakan mereka sendiri untuk menyampaikan pesan bahwa mereka juga terlibat dan berkomitmen dalam mengurangi penggunaan *smartphone*.

Orang tua menyadari pentingnya memberikan contoh yang baik bagi anak-anak mereka untuk mengurangi menggunakan *smartphone*. Mereka menyadari bahwa anak-anak cenderung meniru apa yang diperlihatkan oleh orang tuanya, sehingga mereka berusaha untuk membatasi penggunaan *smartphone* di depan anak-anak mereka. Melalui contoh yang baik ini, orang tua ingin menunjukkan kepada anaknya bahwa ada kegiatan yang lebih berharga dan bermanfaat daripada menggunakan *smartphone*.

Dengan tidak menggunakan *smartphone* di depan anak, orang tua menunjukkan bahwa mereka serius untuk mengurangi penggunaan *smartphone* dan lebih banyak berinteraksi langsung dengan anak. Perilaku ini mencerminkan bahwa orang tua meminta anak-anak mereka untuk tidak hanya menggunakan *smartphone*, tetapi juga bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang mereka ajarkan. Melalui perilaku ini, orang tua menciptakan persatuan dan kesamaan tujuan dengan anak-anak mereka. Inilah inti dari teknik integrasi dalam komunikasi persuasif.

2. Teknik Tataan (*Icing*)

Teknik tataan melibatkan penyusunan pesan persuasif sedemikian rupa sehingga pesan tersebut enak didengar, enak dilihat, atau enak dibaca. Tujuannya adalah agar orang cenderung mengikuti apa yang disarankan oleh pesan tersebut. Dalam komunikasi persuasif, teknik tataan adalah seni dalam menyusun pesan agar menarik. Teknik ini dapat melibatkan penggunaan kata-kata yang menarik, penggunaan contoh nyata, atau penataan visual yang menarik perhatian. Hal ini sejalan dengan yang telah disampaikan Ibu Irfa sebagai berikut:

“Komunikasi saya dengan terbuka dan jujur sih ya untuk kasih tau anak-anak tentang efek negatif main smartphone berlebihan.”

Penjelasan yang sederhana dan jelas tentang kemungkinan resiko dan akibat main smartphone berlebihan. Saya juga coba dengerin pendapat mereka terkait penggunaan smartphone. Saya mengedukasi anak-anak tentang efek negatif penggunaan smartphone berlebihan dengan sesuatu yang mudah dia pahami. Saya pake contoh dan cerita nyata misalnya, saya ceritain tentang teman sekelasnya yang sulit tidur karena terlalu sering main smartphone, atau main smartphone berlebihan bisa mengganggu perhatian mereka pas belajar. Atau misalnya ada saudaranya yang masih kecil matanya sudah minus, ada yang jadi malas belajar nilainya jadi turun. Sering saya tunjukkan ke dia gambar-gambar atau video-video dampak negatifnya.”

Teknik tataan yaitu menyusun pesan komunikasi sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan menarik perhatian. Dalam hal ini, orang tua dengan sederhana dan jelas menjelaskan risiko dan konsekuensi dari bermain *smartphone* secara berlebihan. Mereka berusaha untuk memudahkan anak-anak memahami pesan tersebut dengan mengkomunikasikan informasi secara langsung dan jelas.

Teknik tataan juga melibatkan penggunaan contoh dan cerita yang nyata atau menarik untuk membuat pesan lebih menarik dan relevan bagi pendengar. orang tua menggunakan contoh dan cerita nyata, seperti teman sekelas yang sulit tidur karena terlalu sering bermain *smartphone*, atau anak yang menjadi malas belajar dan nilai-nilainya menurun akibat penggunaan *smartphone* berlebihan. Dengan memberikan contoh nyata, mereka mencoba memperkuat pesan dan membuatnya lebih bermakna bagi anak.

Dalam pernyataan tersebut, para orang tua kerap membagikan gambar dan video yang menunjukkan dampak negatif penggunaan *smartphone* secara berlebihan pada anak. Melalui penggunaan media visual, mereka berupaya memberikan bukti konkrit dan meningkatkan pemahaman anak akan bahaya penggunaan *smartphone* secara berlebihan.

Dalam konteks ini, orang tua menggunakan teknik tataan dengan menyusun pesan komunikasi tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan secara menarik dan terstruktur. Mereka mencoba menjelaskan secara jelas dan sederhana tentang risiko dan konsekuensi bermain *smartphone* berlebihan, mereka juga memberikan contoh nyata dan menggunakan media visual dalam penyampaian pesan. Dengan menyajikan informasi dengan cara yang menarik, mereka berharap anak akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi bahaya bermain *smartphone* secara berlebihan.

3. Teknik Ganjaran (*pay-of technique*)

Teknik ganjaran melibatkan pengaruh terhadap orang lain dengan memberikan iming-iming hal yang mendatangkan manfaat atau menjanjikan harapan tertentu. Teknik ini berfokus pada memberikan imbalan positif sebagai motivasi. Misalnya, orang bisa menggunakan iming-iming hadiah atau pujian sebagai bentuk imbalan atas perilaku yang diinginkan. Dengan memberikan imbalan positif, orang berharap dapat mendorong orang lain

untuk melakukan hal yang diinginkan. Hal ini seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Irfa sebagai berikut:

“Iya kadang saya kasih dia iming-iming misalnya ‘nanti kita jajan atau jalan-jalan tapi jangan main hp’ atau ketika anak-anak saya bisa mengurangi main smartphonenya saya kasih dia hadiah yaa sebagai apresiasi buat dia.”

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Bapak Firman juga menjelaskan sebagai berikut:

“Iya sering saya kasih syarat lah ibaratnya, kalo ga main smartphone nanti dikasih hadiah. Sering juga saya puji dia kalo dia lagi ga main smartphone terus, jadi kan dia senang gitu dan ngerasa yang dilakuin nya itu udah bener.”

Teknik ganjaran melibatkan penggunaan imbalan positif sebagai stimulus untuk mempengaruhi perilaku seseorang. Dalam hal ini, orang tua menggunakan teknik hadiah dengan menawarkan hadiah atau kegiatan menyenangkan sebagai motivasi untuk mengurangi penggunaan *smartphone* anak-anak mereka. Mereka mengaitkan pengurangan penggunaan *smartphone* dengan kesempatan untuk melakukan sesuatu yang diinginkan, seperti pergi membekui makanan atau jalan-jalan bersama. Orang tua berharap dengan memberi anak mereka imbalan positif yang mereka inginkan, mereka akan merasa termotivasi dan terdorong untuk mengurangi penggunaan *smartphone* mereka.

Orang tua juga menggunakan teknik ganjaran dengan memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi atas perilaku anak yang berhasil mengurangi penggunaan *smartphone*. Mereka menciptakan sistem imbalan yang menghubungkan perilaku mengurangi penggunaan *smartphone* dengan hadiah atau pujian. Orang tua berharap pemberian pujian dan hadiah sebagai bentuk apresiasi atas usaha anaknya akan membuat anaknya merasa dihargai dan memotivasi mereka untuk semakin mengurangi penggunaan *smartphone*.

4. Teknik Asosiasi

Teknik Asosiasi dalam komunikasi persuasif merupakan salah satu metode yang efektif untuk mempengaruhi pemikiran dan perilaku audiens. Teknik ini bekerja dengan cara mengaitkan pesan yang ingin disampaikan dengan objek, peristiwa, atau figur yang sudah memiliki daya tarik atau nilai tertentu di mata audiens. Dengan demikian, pesan yang disampaikan menjadi lebih menarik dan lebih mudah diterima oleh audiens karena sudah dikaitkan dengan sesuatu yang mereka kenal atau sukai. Teknik asosiasi adalah alat yang kuat dalam komunikasi persuasif, yang dapat meningkatkan efektivitas pesan dengan mengaitkannya dengan sesuatu yang sudah dikenal dan dihargai oleh audiens. Namun, penggunaannya harus selalu didasarkan pada prinsip kejujuran dan transparansi untuk menghindari manipulasi dan kesalahpahaman.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan, peneliti tidak menemukan bukti bahwa para orang tua menggunakan teknik asosiasi secara signifikan

dalam upaya mereka mengurangi intensitas penggunaan smartphone pada anak-anak mereka. Hal ini mungkin terjadi karena beberapa alasan.

Pertama, teknik asosiasi memerlukan pemahaman dan kesadaran yang cukup tentang prinsip-prinsip komunikasi persuasif dan bagaimana mengimplementasikannya dalam konteks keluarga. Banyak orang tua mungkin belum familiar dengan teknik ini atau tidak menyadari potensinya sebagai alat komunikasi yang efektif. Sehingga, mereka cenderung mengandalkan metode lain yang lebih langsung dan intuitif, seperti pemberian aturan, batasan waktu, atau diskusi terbuka dengan anak-anak mereka.

Kedua, teknik asosiasi seringkali lebih mudah diterapkan dalam konteks yang lebih luas, seperti pemasaran atau politik, di mana terdapat akses ke media massa atau platform lain untuk menyebarluaskan pesan. Dalam konteks keluarga, penggunaan teknik ini mungkin lebih terbatas dan memerlukan kreativitas serta upaya ekstra untuk mengaitkan pesan dengan objek atau aktivitas yang menarik bagi anak-anak namun tetap relevan dengan tujuan mengurangi penggunaan smartphone.

Ketiga, efektivitas teknik asosiasi dalam konteks ini mungkin juga terbatas oleh dinamika dan karakteristik individu dalam keluarga. Anak-anak, terutama pada usia tertentu, mungkin lebih responsif terhadap metode komunikasi yang lebih langsung dan terlibat, dibandingkan dengan pendekatan yang lebih abstrak seperti asosiasi.

5. Teknik *Red-herring*

Inti dari teknik "*red herring*" adalah mengalihkan perhatian dari masalah utama atau argumen yang sedang dibahas ke topik lain yang mungkin lebih mudah dipertahankan atau diargumenkan oleh komunikator. Dengan demikian, teknik ini memungkinkan seseorang untuk menghindari konfrontasi langsung terhadap argumen yang mungkin sulit untuk dibantah dan sebaliknya membawa diskusi ke area di mana ia merasa lebih kuat atau lebih nyaman.

Dalam praktiknya, "*red herring*" dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti mengajukan pertanyaan yang tidak relevan, memperkenalkan informasi atau fakta yang menyesatkan, atau bahkan mengubah topik pembicaraan secara mendadak tanpa alasan yang jelas. Keberhasilan dalam menggunakan teknik ini sering bergantung pada kemampuan komunikator untuk melakukannya secara halus dan meyakinkan, sehingga audiens atau lawan bicara tidak langsung menyadari bahwa pembicaraan telah dialihkan. Meskipun efektif dalam beberapa situasi, penggunaannya memerlukan pertimbangan hati-hati terhadap etika komunikasi dan dampaknya terhadap kepercayaan dan kredibilitas komunikator.

Menurut hasil penelitian, peneliti tidak menemukan para orang tua menggunakan teknik *red herring* dalam strategi komunikasi persuasif mereka untuk mengurangi penggunaan smartphone oleh anak-anak. Teknik *red herring*, yang sering digunakan dalam debat atau diskusi untuk mengalihkan perhatian dari masalah utama ke topik lain yang kurang relevan, mungkin tidak terlihat sebagai pendekatan yang sesuai atau efektif dalam konteks komunikasi orang tua dengan anak.

Alasan utama ketiadaan penggunaan teknik ini bisa bervariasi. Pertama, dalam konteks mendidik atau membimbing anak, kejelasan dan kejujuran komunikasi seringkali dianggap sebagai aspek yang sangat penting. Menggunakan *red herring* untuk mengalihkan perhatian dari isu utama mungkin dianggap oleh orang tua sebagai tindakan yang tidak mendidik, karena hal ini dapat menciptakan kebingungan dan mengurangi kepercayaan antara orang tua dan anak.

Kedua, tujuan orang tua dalam mengurangi penggunaan smartphone oleh anak-anak mereka adalah untuk mendidik dan mengarahkan perilaku anak ke arah yang lebih sehat dan produktif. Pendekatan yang membingungkan atau mengalihkan seperti *red herring* mungkin tidak berkontribusi pada tujuan ini, karena tidak langsung mengatasi masalah penggunaan smartphone atau membantu anak-anak memahami alasan di balik batasan yang diberikan.

Ketiga, penggunaan teknik *red herring* mungkin tidak efektif dengan anak-anak karena kebutuhan mereka akan panduan yang jelas dan konsisten. Anak-anak, terutama yang lebih muda, membutuhkan arahan yang jelas dan konsisten dari orang tua mereka untuk membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka dan membangun kerangka kerja untuk pengambilan keputusan. Mengalihkan perhatian dari masalah utama mungkin membuat mereka bingung dan kurang mampu memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Dengan demikian, penemuan ini menunjukkan bahwa orang tua mungkin memilih untuk menghindari teknik yang bisa dianggap mengelak atau tidak langsung dalam upaya mereka untuk mengurangi penggunaan smartphone oleh anak-anak, memilih sebaliknya untuk pendekatan yang lebih terbuka, jujur, dan edukatif.

4.5. Triangulasi

Pada penelitian ini peneliti melakukan perbandingan mengenai strategi komunikasi persuasif yang dilakukan orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dan orang tua SD Negeri Sukadamai 3 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, yaitu Ibu Nasyira yang merupakan salah satu orang tua murid SD Negeri Sukadamai 3. Alasan peneliti memilih sekolah SD Negeri Sukadamai 3 Bogor sebagai pembanding karena murid SD Negeri Sukadamai 3 Bogor juga gemar menggunakan *smartphone* dalam aktivitasnya sehari-hari, seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Nasyira saat wawancara pada Selasa, 2 Mei 2023 pukul 13.20 WIB sebagai berikut:

“Iya gemar, cenderung sering sih karena sekarang dikit-dikit minta handphone dikit-dikit minta handphone gitu. Ya sekitar 3 kali lah sehari.”

Strategi komunikasi persuasif yang dilakukan orang tua murid SD Sukadamai 3 Bogor rupanya tidak jauh berbeda dengan strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Kedung Badak 4 Bogor. Hal ini dijelaskan oleh Ibu Nasyira sebagai berikut:

“Komunikasi saya sama anak saya itu terbuka aja ya, saya anggap dia temen jadi dia merasa nyaman dan lebih terbuka juga sama saya. Lebih enak sih kalo begitu jadi saya sebagai orang tua lebih mudah memberitahu dia dampak negatif penggunaan smartphone berlebihan. saya perlahan kasih tau dia dampak-dampaknya dan banyak manfaat yang akan dia dapet kalo dia melakukan kegiatan lain yang bermanfaat supaya dia perlahan paham dan bisa ngurangin main smartphone nya. Mengedukasinya dengan contoh nyata nya sih ya, misalnya seperti teman-temannya saya ceritain matanya perih atau pake kacamata gitu. Jadi dia bisa lebih percaya dan lebih paham kan kalo ada contoh nyata nya. Sumber daya tambahan nya paling saya kasih liat dia video-video, gambar-gambar, atau artikel efek negatif smartphone supaya lebih paham. Saya kasih batasan dan buat peraturan yang jelas berapa lama dia boleh main smartphone dan kapan harus berhenti, biasanya saat main saya pasang alarm beberapa menit. Kegiatan sosialnya ngaji di masjid, main sama temen-temennya, atau iya kadang ikut juga kegiatan keluarga misal bercanda gitu ya sama saya dan ayahnya. Sering saya janjiin sesuatu kaya misalnya jajan, mainan, atau ajak keluar asal dia ga main smartphone, atau misal seharian ga main smartphone juga saya puji dia kadang saya kasih hadiah jadikan seneng gitu dia, jadi ngerti kalo apa yang udah dilakuin itu bener. Iya pastinya saya berusaha menjadi contoh yang baik dengan mengurangi penggunaan smartphone saya juga. Yaa saya mau anak saya mencontoh dan ga ngerasa larangan main smartphone berlebihan itu cuma untuk dia.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nasyira, strategi yang digunakan Ibu Nasyirah memiliki kesamaan dengan strategi komunikasi persuasif yang digunakan orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor, yaitu terdapat penggunaan beberapa strategi komunikasi persuasif yang berkaitan dengan *The Psychodynamic Strategy*, *The Sociocultural Strategy*, dan *The Meaning Construction Strategy*.

1. *The Psychodynamic Strategy*

Dalam konteks strategi psikodinamika, Ibu Nasyira menjalin komunikasi dengan terbuka pada anaknya. Ibu Nasyira melihat anaknya sebagai teman dan menciptakan rasa aman dan keakraban saat berbicara dengan mereka. Pendekatan ini memungkinkan orang tua untuk dengan mudah memberikan pemahaman pada anaknya tentang dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak. Selain itu, Ibu Nasyira juga berbicara pada anaknya secara bertahap, Ibu Nasyira memberikan pengertian dan bimbingan untuk membantu anak memahami bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan bahaya bagi sang anak. Dengan menjelaskan secara perlahan, Ibu Nasyira ingin memberikan kesempatan kepada anaknya untuk mengolah informasi dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam.

Ibu Nasyira juga menggunakan hadiah dan pujian dalam strateginya, Dalam konteks strategi psikodinamika, pujian dan hadiah berfungsi sebagai

bentuk motivasi dan penghargaan yang meningkatkan kepuasan dan kebanggaan anak. Hal ini dapat memperkuat perilaku yang diharapkan, yaitu mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*. Strategi psikodinamika berfokus pada pengaruh motivasi, kebutuhan, dan dinamika emosi pada proses komunikasi persuasif. Dalam hal ini, pujian dan hadiah membantu memenuhi kebutuhan akan pengakuan, apresiasi, dan kepuasan emosional anak.

2. *The Sociocultural Strategy*

Dalam konteks strategi sosiokultural, Ibu Nasyira melibatkan anaknya dalam kegiatan sosial, mengajak anaknya untuk mengikuti kegiatan mengaji di masjid, bermain dengan teman, dan mengikuti kegiatan keluarga seperti bercanda bersama. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas sosial ini, anak-anak mengalami interaksi sosial yang positif, mengembangkan keterampilan sosial, dan terlibat dalam aktivitas yang lebih bermanfaat daripada menggunakan *smartphone*. Selain itu, Ibu Nasyira juga memberikan batasan dan peraturan yang jelas terkait penggunaan *smartphone*, seperti menetapkan waktu bermain yang terbatas dan menggunakan alarm sebagai pengingat waktu.

Dengan memberikan batasan dan aturan yang jelas, Ibu Nasyira berusaha untuk mengajarkan kepada anaknya pentingnya mengatur penggunaan *smartphone* dan menghindari penggunaan yang berlebihan. Ibu Nasyira ingin anak-anak terbiasa menggunakan *smartphone* dengan aturan dan batasan yang telah ditetapkan. Strategi ini mencerminkan pendekatan sosiokultural yang melibatkan penerapan aturan dan norma sosial dalam lingkungan keluarga. Dengan memberikan batasan waktu dan aturan yang jelas, Ibu Nasyira menciptakan lingkungan yang membantu mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*. Selain itu, Ibu Nasyira melibatkan anak-anaknya dalam kegiatan keluarga dan sosial yang dapat membantu mengalihkan perhatian anak dari *smartphone* dan memastikan interaksi sosial yang lebih sehat.

3. *The Meaning Construction Strategy*

Dalam strategi membangun makna, Ibu Nasyira berusaha mengedukasi anaknya dengan cara yang mudah dipahami seperti memberikan contoh nyata, mengisahkan tentang teman anaknya yang mengalami masalah kesehatan akibat penggunaan *smartphone* berlebihan. Anak-anak dapat merasakan dampak negatif yang mungkin terjadi dari contoh teman atau kerabatnya. Hal ini memungkinkan anak untuk memahami informasi yang disampaikan secara konkrit dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Ibu Nasyira juga menggunakan sumber daya tambahan seperti video, gambar, dan artikel untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada anaknya tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan. Dengan memasukkan berbagai bahan referensi, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan komprehensif tentang dampak negatif tersebut. Sumber daya tambahan ini membantu memperkuat pemahaman anak melalui informasi visual yang memperkuat pesan yang disampaikan.

Selain memberikan contoh dan sumber daya tambahan, Ibu Nasyira juga menunjukkan perilaku yang baik dengan turut mengurangi penggunaan *smartphone*-nya sendiri di depan anak. Dengan menjadi contoh yang baik, orang tua memperlihatkan bahwa ada kegiatan lain yang lebih berharga dan bermanfaat di luar penggunaan *smartphone*. Pengamatan langsung terhadap perilaku orang tua dapat menginspirasi anak dan memotivasi mereka untuk mengikuti. Strategi ini mencerminkan pendekatan konstruksi makna yang melibatkan konstruksi makna baru terkait dengan penggunaan *smartphone* yang lebih sehat. Orang tua membantu anak-anak mereka memahami nilai dan manfaat menggunakan lebih sedikit *smartphone* dengan memberikan informasi yang relevan serta memberikan contoh langsung dan mengalihkan perhatian anak pada kegiatan yang lebih bermanfaat, orang tua berharap anak dapat membangun makna baru tentang cara yang lebih baik untuk menggunakan waktu mereka, selain hanya bermain *smartphone*.

Berdasarkan hasil penelitian, strategi komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak memiliki kesamaan dengan strategi yang digunakan oleh orang tua murid SD Negeri Sukadama 3 Bogor. Strategi tersebut meliputi strategi psikodinamika, strategi sosiokultural, dan strategi membangun makna. Orang tua menggunakan strategi psikodinamika dengan memberikan pemahaman secara perlahan tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* kepada anak. Mereka juga menerapkan strategi sosiokultural dengan memberikan aturan dan batasan yang jelas, serta melibatkan anak pada kegiatan sosial. Selain itu, strategi konstruksi makna digunakan melalui pemberian contoh nyata, penggunaan sumber daya tambahan, dan mencontohkan perilaku yang baik.

4. Faktor Penghambat Strategi Komunikasi Persuasif

Dalam strategi komunikasi persuasif yang telah dilakukan oleh Ibu Nasyira tentunya terdapat hambatan seperti yang dihadapi orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor. Hal ini sesuai dengan yang telah disampaikan oleh Ibu Nasyira sebagai berikut:

“Tingkat motivasi anak saya rendah, kurang termotivasi dalam mengurangi main smartphone nya itu. Karena yaa itu dia udah kebiasa main smartphone jadi agak susah ya ga termotivasi untuk mengurangi gitu. Saya merasa pandangan positif anak-anak terhadap penggunaan smartphone ini menjadi hambatan juga ya. Pandangan positif ini bikin mereka sulit melihat manfaat dari aktivitas lain yang tanpa menggunakan smartphone. Gangguan dari luar paling lingkungan temen dan kadang sesekali kalau lagi kumpul keluarga, nah itu kadang mereka tuh suka main bareng gitu loh seperti mabar mabar game online. Walau anak saya misal lagi ga main smartphone kalo temennya atau saudaranya main kan jadi ikut-ikutan main juga. Ada sih kendala waktu, kalau saya pribadi kan sebagai ibu rumah tangga gitu kadang nyuci, gosok, masak, atau jagain adiknya urus adiknya. Jadi

terbatasnya waktu luang menjadi hambatan juga bagi saya untuk mengurangi penggunaan smartphone pada anak ini.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa menurut Ibu Nasyira terdapat beberapa faktor penghambat dalam upaya mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, faktor penghambat tersebut termasuk motivasi, prasangka, dan *noise*. Ibu Nasyira mengungkapkan bahwa tingkat motivasi anaknya dalam mengurangi penggunaan *smartphone* rendah. Anak-anak yang sudah terbiasa dengan penggunaan *smartphone* sebagai hiburan utama cenderung kurang termotivasi untuk menguranginya. Selain itu, pandangan positif anak-anak terhadap penggunaan *smartphone* sebagai alat interaksi sosial dan hiburan juga menjadi hambatan. Mereka sering menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka, menonton video, dan bermain game bersama, sehingga sulit bagi mereka untuk melihat manfaat dari aktivitas lain tanpa menggunakan *smartphone*.

Selain faktor motivasi dan prasangka, hambatan lain yang dihadapi yaitu faktor *noise* atau kebisingan, terutama dari lingkungan teman dan saudara. Anak-anak lebih cenderung menggunakan *smartphone* jika teman atau saudaranya sedang bermain, meskipun sebelumnya mereka tidak berniat melakukannya. Selain itu, keterbatasan waktu luang Ibu Nasyira, khususnya waktu luang ibu rumah tangga, juga menjadi hambatan. Ibu Nasyira harus mengerjakan pekerjaan rumah seperti mencuci pakaian dan menyiapkan makanan, sehingga mengurangi waktu pengawasannya dan membatasi penggunaan *smartphone* anaknya.

Berdasarkan hasil penelitian, faktor penghambat yang dihadapi orang tua murid SD Negeri Sukadamai 3 Bogor sama seperti yang dihadapi orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor. Faktor-faktor penghambat tersebut meliputi faktor motivasi, faktor prasangka, dan faktor *noise* atau kebisingan. Tingkat motivasi anak-anak dalam mengurangi penggunaan *smartphone* cenderung rendah, terutama jika mereka telah terbiasa dengan *smartphone* sebagai sumber utama hiburan dan interaksi sosial. Motivasi seringkali terkait erat dengan kepentingan pribadi anak-anak dan persepsi mereka tentang manfaat yang mereka peroleh dari penggunaan *smartphone*. Anak-anak memiliki pandangan positif terhadap penggunaan *smartphone* sebagai alat interaksi sosial dan hiburan yang mereka nikmati. Hal ini mencerminkan prasangka yang dapat menghambat mereka untuk bersikap objektif terhadap pesan orang tua tentang mengurangi penggunaan *smartphone*. *Noise*, dalam konteks ini, mencakup gangguan yang berasal dari lingkungan sekitar anak, terutama dari teman-teman dan saudara-saudara. Anak-anak cenderung ikut bermain *smartphone* jika mereka melihat orang di sekitar mereka melakukan hal yang sama. *Noise* ini dapat mengganggu upaya orang tua untuk mengurangi penggunaan *smartphone* anak-anak.

Selain Ibu Nasyira sebagai orang tua murid SD Negeri Sukdamai 3 Bogor, Ibu Riska sebagai guru kelas 6 juga menyampaiakan pendapatnya terkait penggunaan *smartphone* oleh anak sebagai berikut:

“Kebetulan kalau di Sukadamai ini kita Batasi, salah satunya ke sekolah tidak boleh membawa smartphone. Walaupun ada komunikasi dengan orang tua apapun itu masalah penjemputan

anak atau apapun biasanya lewat walas. Mereka biasanya punya grup di Whatsapp, nah grup ini walasnya harus ada didalamnya, karena walau gimana pun mereka kan masih awam ya, pemilihan kata atau misalnya gambar dengan teman itu harus tetap ada pengawasan yang lebih tua jadi kalo ada grup anak itu walasnya harus gabung untuk mengawasi kegiatan bersosial media mereka.”

Ibu Riska sebagai guru menekankan metode yang digunakan di sekolah untuk mengontrol penggunaan *smartphone* anak-anak di sekolah, larangan membawa *smartphone* ke sekolah menjadi salah satu langkah yang dilakukan. Selain itu, walas (guru kelas) turut bergabung dalam grup WhatsApp para murid guna mengawasi segala aktivitas bersosial media para murid. Ibu Riska juga memaparkan dampak yang akan timbul akibat penggunaan *smartphone* oleh anak sebagai berikut:

“Untuk dampak itu banyaknya dari sisi negatifnya, kalau positifnya mungkin mereka banyak mencari ilmu atau mencari pengetahuan lain yang sumbernya bukan hanya dari guru tapi dari sumber lain seperti internet atau aplikasi. Untuk negatifnya menurut pengalaman saya sebagai guru kelas 6, kelas 6 itu kan sudah pubertas, nah mereka penggunaan handphone nya mereka sudah mulai melihat yang belum pantas di usia mereka, melihat kayak gambar foto atau video. Kalau dampak terhadap prestasinya itu tergantung anak, kalau anak yang sudah bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk dia akan mencari aplikasi-aplikasi yang mendukung pembelajarannya, tapi kalau anak yang sudah dibebaskan sama orang tua atau tidak ada pengawasan mereka menggunakan smartphone ini bisa sampai kebablasan atau ga inget waktu.”

Ibu Riska menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak-anak memiliki dampak yang kompleks. Dari segi positif, penggunaan *smartphone* dapat memberikan akses tambahan ke sumber-sumber pengetahuan di luar lingkungan sekolah. Anak-anak dapat mencari ilmu atau pengetahuan dari internet atau aplikasi edukatif. Namun, dari sisi negatif, terutama di kalangan anak usia 6, penggunaan *smartphone* dapat membawa dampak negatif seperti terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, termasuk gambar, foto, atau video yang tidak pantas. Prestasi akademik anak-anak juga dipengaruhi oleh bagaimana mereka menggunakan *smartphone* ini. Anak-anak yang mampu membuat pilihan yang baik dalam penggunaan *smartphone* mereka dapat mencari aplikasi yang mendukung pembelajaran mereka, tetapi kurangnya pengawasan dari orang tua atau pendampingan dapat menyebabkan penggunaan yang tidak terkendali, yang dapat memengaruhi prestasi akademik mereka. Hal ini menyoroti pentingnya pengawasan dan pendampingan yang bijak dalam penggunaan *smartphone* oleh anak-anak,

kemudian Ibu Riska juga memberikan saran untuk para orang tua sebagai berikut:

*“Saran saya satu, orang tua harus menyadari si anak ini sudah mulai masuk masa pubertas dan mereka sudah mulai mencari tahu banyak informasi dari sumber lain, orang tua harus lebih peduli sehingga bisa lebih banyak mengawasi anak dan membatasi dalam menggunakan *smartphone*. Kita para guru menyarankan orang tua agar menggunakan *google family* agar penggunaan *smartphone* oleh anak ini bisa diawasi khususnya oleh orang tua yang keduanya bekerja jadi kurang mengawasi penggunaan *smartphone* anak.”*

Ibu Riska memberikan beberapa saran bagi orang tua dalam menghadapi penggunaan *smartphone* oleh anak-anak mereka. Pertama, kesadaran orang tua tentang perkembangan anak selama masa pubertas sangat penting. Masa ini ditandai dengan minat anak untuk mencari informasi dari berbagai sumber, termasuk melalui *smartphone*. Oleh karena itu, orang tua perlu lebih peduli dan terlibat aktif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka. Selanjutnya, saran untuk menggunakan Google Family sebagai alat untuk mengawasi penggunaan *smartphone* anak adalah langkah yang bijak. Google Family memungkinkan orang tua untuk mengontrol penggunaan *smartphone* anak-anak, termasuk membatasi durasi penggunaan, memantau aktivitas online, dan melindungi anak-anak dari konten yang tidak sesuai. Google Family adalah alat yang efektif untuk menjaga penggunaan *smartphone* anak-anak tetap aman dan terkendali, terutama ketika kedua orang tua sibuk bekerja.

Berdasarkan hasil wawancara guru SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dengan guru SD Negeri Sukadamai 3 Bogor, mereka berpendapat bahwa penggunaan *smartphone* oleh murid dapat bermanfaat apabila digunakan secara bijak dengan bimbingan orang tua. *Smartphone* membantu siswa belajar banyak hal, seperti mencari informasi di internet dan menggunakan aplikasi pendidikan. Ini membantu siswa mendapatkan wawasan yang lebih luas dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknologi mereka. Namun, penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga bisa berdampak negatif. Salah satunya adalah kecanduan, di mana anak-anak menjadi terlalu bergantung pada *smartphone* mereka. Penggunaan *smartphone* juga dapat menyebabkan konsentrasi yang buruk, karena anak-anak lebih tertarik pada *smartphone*, terutama dalam game, daripada pelajaran di kelas. Hal ini dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga dapat menyebabkan menurunnya interaksi sosial anak, karena anak cenderung berkomunikasi secara online daripada bertemu langsung dengan temannya. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan interpersonal anak dan mempengaruhi kemampuan mereka untuk membentuk hubungan sosial yang sehat. Selain

itu, penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan emosional dan psikologis karena anak dapat menunjukkan sikap melawan dan tidak memperhatikan orang tuanya.

Orang tua dapat memainkan peran kunci dalam membantu anak-anak menggunakan *smartphone* secara bijak. Pertama, orang tua perlu memastikan bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak-anak dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan. Mereka harus mengenali potensi manfaatnya, seperti akses ke informasi dan sumber belajar online, namun juga menyadari risiko yang terkait dengan kecanduan dan kurangnya perhatian pada tugas sekolah. Saran yang relevan adalah membatasi durasi penggunaan dan mengawasi aktivitas online anak. Orang tua perlu membantu anak-anak menjaga keseimbangan antara penggunaan *smartphone* dan aktivitas di dunia nyata. Aturan-aturan yang jelas dan komunikasi terbuka dapat membantu menciptakan batasan yang sehat dan membantu anak-anak memahami pentingnya mengendalikan penggunaan *smartphone*.

Selain itu, orang tua harus berperan dalam memotivasi anak-anak untuk berinteraksi secara sosial di dunia nyata. Ini dapat mencakup mengajak anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan di luar rumah, mendukung pertemuan dengan teman-teman, dan mempromosikan interaksi sosial yang sehat. Dengan demikian, anak-anak akan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka, yang sangat penting dalam perkembangan mereka.

BAB 5 PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak mencakup strategi yang dikemukakan oleh Melvin L. Defleur dan Sandra J. Ball-Rocheah (1989) yaitu *The Psychodynamic Strategy*, *The Sociocultural Strategy*, dan *The Meaning Construction Strategy*. 1) Strategi psikodinamika yang digunakan yaitu orang tua berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan anak-anak mereka, berbicara secara perlahan dalam memberikan pemahaman, dan memberikan apresiasi berupa pujian atau hadiah untuk dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* mereka. Hal ini memiliki keterkaitan dengan *The Psychodynamic Strategy* karena melibatkan aspek pemahaman pikiran, perasaan, dan motivasi anak dalam mengkomunikasikan dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan. 2) Strategi sosiokultural yang digunakan yaitu orang tua memberikan aturan dan batasan penggunaan *smartphone* yang jelas dan melibatkan anaknya dalam kegiatan keluarga atau kegiatan sosial. Strategi ini mencerminkan pendekatan sosiokultural yang melibatkan penerapan aturan dan norma sosial dalam lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Dengan memberikan batasan waktu dan aturan yang konsisten, orang tua menciptakan lingkungan yang membantu mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*. 3) Strategi membangun makna yang digunakan yaitu orang tua mengedukasi anaknya dengan bahasa yang mudah dipahami, mereka juga memberikan contoh atau cerita nyata, serta membagikan gambar, video, atau artikel sebagai sumber daya tambahan, selain itu orang tua juga berusaha memberikan contoh yang baik dengan tidak menggunakan *smartphone* di depan anak mereka. Strategi ini mencerminkan pendekatan konstruksi makna yang melibatkan konstruksi makna baru terkait dengan penggunaan *smartphone* yang lebih sehat. Orang tua membantu anak-anak mereka memahami nilai dan manfaat menggunakan lebih sedikit *smartphone* dengan memberikan informasi yang relevan serta memberikan contoh langsung dan mengalihkan perhatian anak pada kegiatan yang lebih bermanfaat. Dari ketiga strategi yang digunakan oleh para orang tua, strategi yang paling dominan atau yang paling banyak digunakan adalah strategi sosiokultural.
2. Faktor Penghambat strategi komunikasi persuasif orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak meliputi faktor motivasi, faktor prasangka, dan faktor *noise* atau kebisingan. Tingkat motivasi murid dalam mengurangi penggunaan *smartphone* cenderung rendah, terutama jika mereka telah terbiasa dengan *smartphone* sebagai sumber hiburan utama dan sumber interaksi sosial. Motivasi sering kali dikaitkan dengan minat pribadi anak dan persepsi mereka mengenai manfaat yang diperoleh dari penggunaan

smartphone. Selain itu, anak-anak mempunyai pandangan positif terhadap penggunaan *smartphone* sebagai sarana interaksi sosial dan hiburan utama. Hal ini mencerminkan prasangka yang dapat menghalangi anak-anak untuk bersikap objektif terhadap pesan orang tua mereka mengenai pengurangan penggunaan *smartphone*. Kemudian faktor *noise* atau kebisingan, dalam konteks ini mencakup gangguan dari lingkungan sekitar anak, terutama dari teman dan saudaranya. Anak-anak lebih cenderung berinteraksi dengan *smartphone* jika mereka melihat orang lain di sekitar mereka melakukan hal yang sama. Kebisingan ini dapat menghambat upaya orang tua untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak. Dari ketiga faktor penghambat yang dihadapi para orang tua, faktor *noise* atau kebisingan merupakan faktor penghambat yang paling dominan terutama gangguan dari lingkungan sekitar yang mendorong anak bermain *smartphone*.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mencoba untuk menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor maupun bagi setiap orang tua yang ingin mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak mereka sebagai berikut:

1. Orang tua diharapkan untuk dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua teman-teman anak dan menjelaskan tujuan dan manfaat dari pengurangan intensitas penggunaan *smartphone*. Dengan menjalin komunikasi yang baik, orang tua dapat berbagi pemahaman dan mendapatkan dukungan dari orang tua teman-teman anak dalam mengurangi penggunaan *smartphone*.
2. Orang tua diharapkan dapat melibatkan orang tua lain dan lingkungan sekitar, seperti teman-teman dan saudara, dalam mendukung keputusan untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* anak. Dengan dukungan dari orang tua lain dan lingkungan sekitar, anak akan merasa didukung dan lebih mudah untuk mengurangi penggunaan *smartphone*.
3. Para orang tua diharapkan untuk tetap konsisten dalam menetapkan aturan dan batasan terkait penggunaan *smartphone*. Pastikan aturan yang ditetapkan berlaku untuk semua anggota keluarga. Dengan begini, maka dapat tercipta lingkungan yang mendukung anak untuk dapat mengurangi penggunaan *smartphone* sehingga anak akan terbiasa dengan lingkungan keluarga yang sehat dalam menggunakan *smartphone*.
4. Para orang tua harus bisa memantau dan mengawasi anak saat bermain *smartphone*. Meskipun orang tua telah memberikan aturan dan batasan, namun penting juga bagi orang tua untuk tetap memantau dan mengawasi anak dalam menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan efek negatif yang serius bagi mereka, seperti *cyberbullying*, yang mencakup pelecehan verbal atau penghinaan online yang dapat membahayakan kesehatan mental. Selain itu, anak-anak dapat terpapar pornografi atau kekerasan yang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan mereka.
5. Untuk mengatasi resistensi anak dalam mengurangi penggunaan *smartphone*, penting bagi para orang tua untuk tetap tenang dan

menunjukkan empati pada anak mereka. Dengarkan alasan mereka dan berikan penjelasan yang jelas terkait mengapa mengurangi penggunaan *smartphone* penting untuk kesehatan dan perkembangan mereka.

6. Orang tua harus lebih sabar dan tekun dalam upaya mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak. Ingatlah bahwa mengubah perilaku membutuhkan waktu dan ketekunan, bersabarlah dengan penolakan anak dan terus berikan dukungan dan motivasi. Perlu diingat bahwa setiap langkah kecil untuk mengurangi penggunaan *smartphone* adalah kemajuan yang patut diapresiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. (2022). Mengulik Perkembangan Penggunaan *Smartphone* di Indonesia. [Https://Goodstats.Id/](https://Goodstats.Id/).
- AM, M. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Atwar, B. (2015). Metode Penelitian Komunikasi. *Bandung: Simbiosis*.
- Daradjat, Z. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam Bumi Aksara, Jakarta, Cet. X*.
- Effendy, O. U. (2015). Ilmu, Komunikasi Teori dan Praktek Komunikasi. *Bandung: PT. Citra Aditia Bakti*.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisi Data*. Rajawali Pers.
- Erviani, O. (2017). Teknik Komunikasi Persuasif Dinas Pariwisata Kota Samarinda Dalam Meningkatkan Kualitas Daya Tarik Wisata Kota Samarinda. *Ejurnal Ilmu Komunikasi*, 5(3).
- Fhadilla, E. (2021). *Strategi Komunikasi Interpersonal Kegiatan Belajar Mengajar Pada Program Sesokah Ibu Tim Penggerak Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (TP-PKK) Kota Bogor*. Universitas Pakuan Bogor.
- Handayani, F., Maharani, R. A., Desyandri, D., & Irdamurni, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11362–11369.
- Kalianda, D. (2017). *Strategi Komunikasi Dinas Lingkungan Hidup Dalam Mengimplementasikan Program Green City Di Kota Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi*.
- Kogoya, D. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(4).
- Komariah, A. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60–68.
- Lesmana, A. (2012). Definisi Anak. *Retrieved May, 20, 2013*.
- Lumintang, F. M. (2013). Analisis Pendapatan Petani Padi Di Desa Teep Kecamatan Langowan Timur. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 1(3).
- Nikmah, A. (2013). Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 5(5).
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436.
- Okina, S. (2020). *Strategi Komunikasi Ibu Terhadap Anak Dalam Mencegah Pengaruh Negatif Penggunaan Smartphone*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan *Smartphone* pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 28–34.
- Prasetyo, E. (2017). Sistem informasi dokumentasi dan kearsipan berbasis client-server pada bank Sumsel babel cabang Sekayu. *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*, 7(2), 1–10.

- Pratama, A. P. (2021). Pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa sd. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 88–95.
- Pratiwi, G. A. A. A. (2018). *Gambaran Rasa Takut Akan Perawatan Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar Nomor 3 Petang Tahun 2018*. Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58–66.
- Putri, P. K. (2016). Aplikasi Pendekatan-Pendekatan Persuasif Pada Riset Komunikasi Pemasaran: Iklan Melibatkan Penciptaan dan Penerimaan Pesan Komunikasi Persuasif Mengubah Perilaku Pembelian. *Jurnal The Messenger*, 8(1), 1–16.
- Rahmawati, D. S. (2016). Komunikasi Persuasif Leader Dalam Merekrut Calon Agen Asuransi Pada PT. Prudential Life Assurance Cabang Pekanbaru. *JOM FISIP*, 3(2).
- Rakhmat, J. (2014). *Metode Penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh dan Analisis Statistik: Cetakan Ke 16*.
- Ruli, E. (2020). Tugas dan peran orang tua dalam mendidik anak. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 143–146.
- Rusnaedi, R. (2022). Strategi Dinas Perhubungan Dalam Menanggulangi Parkir Liar di Tepi Jalan Umum Kota Watampone Kabupaten Bone. *Economics and Digital Business Review*, 3(2), 263–271.
- Sahabuddin, C. (2016). Hubungan Komunikasi Belajar Mengajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Kabupaten Majene. *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 10(1), 17–30.
- Sakhinah, S., & Arbi, A. (2019). Persuasive Strategic Communication: Tabligh in Komunitas Anak Muda Berhijrah or Hijrah Youth Community. *Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah Dan Kemasyarakatan*, 23(1), 22–39.
- SAPUTRA, R. , J. J. , & F. Y. E. Y. (2021). *Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja*. Universitas Sriwijaya.
- Septiana, E. (2022). *Penerapan Komunikais Persuasif Pada Kawasan Bebas Aasap Rokok Universitas Muhammadiyah Makasar*. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Simorangkir, N. R., Menanti, A., & Aziz, A. (2014). Kontribusi komunikasi persuasif guru terhadap kepercayaan diri dan motivasi belajar. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 6(2), 68–76.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Baru Perss*.
- Sulastris, S., & Tarmizi, A. T. A. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61–80.
- Sumirat, S., & Asep, S. (2014). Komunikasi Persuasif. *Banten: Universitas Terbuka*.
- Syarifuddin, S. (2022). *Meningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran tatap muka usai belajar online akibat pandemi Covid-19*.

- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Uchjana Effendy, O. (2008). *Dinamika komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, S. P., Umayaroh, S., & Mahanani, P. (2021). Analisis Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* pada Pembelajaran Daring Ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 456–464.
- Zaenuri, A. (2017). Teknik komunikasi persuasif dalam pengajaran. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 1(1), 41–67.
- Zain, N. L. (2017). Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Nomosleca*, 3(2).

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Panduan Wawancara *Key Informan* dan Informan**Panduan Wawancara *Key Informan* dan Informan****Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak****1. *The Psychodynamic Strategy****Key Informan*

- 1) Bagaimana Anda sebagai orang tua berkomunikasi dengan anak Anda tentang dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan?
- 2) Apakah Anda menggunakan pendekatan perlahan dalam berbicara dengan anak Anda mengenai dampak negatif tersebut? Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut?
- 3) Bagaimana Anda menjaga komunikasi terbuka dengan anak Anda terkait dengan penggunaan *smartphone*? Apakah Anda memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbicara tentang pemikiran dan perasaan mereka mengenai hal ini?
- 4) Apakah anda memberikan pujian atau hadiah kepada anak anda untuk dapat membantu mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak anda?

Informan

- 1) Apakah orang tuamu pernah membicarakan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* berlebihan kepadamu?
- 2) Apakah kamu merasa lebih memahami dan sadar akan dampak negatif penggunaan *smartphone* berkat komunikasi yang dilakukan oleh orang tuamu?

2. *The Sociocultural Strategy**Key Informan*

- 1) Apakah Anda memberikan aturan dan batasan yang jelas terkait penggunaan *smartphone* kepada anak Anda?
- 2) Apakah ada peraturan atau kebijakan sekolah yang mendukung strategi komunikasi persuasif ini? Sejauh mana peraturan tersebut mempengaruhi praktek di rumah?
- 3) Apakah Anda melibatkan anak Anda pada kegiatan sosial seperti kegiatan keluarga, kerja bakti, dan lain sebagainya?

Informan

- 1) Apakah sekolah memiliki kebijakan atau aturan terkait penggunaan *smartphone* oleh murid di sekolah?
- 2) Apa pendapatmu tentang aturan atau batasan penggunaan *smartphone* yang ditetapkan oleh orang tua?

3. *The Meaning Construction Strategi**Key Informan*

- 1) Bagaimana Anda mengedukasi anak anda tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan kepada anak Anda dengan cara yang mudah dipahami oleh mereka?
- 2) Apakah Anda memberikan informasi atau sumber referensi tambahan kepada anak Anda untuk memperkuat pemahaman mereka tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan?

- 3) Apakah anda memberikan contoh yang baik kepada anak anda dengan turut mengurangi penggunaan *smartphone* anda?
- 4) Apakah Anda melibatkan anak Anda dalam kegiatan alternatif seperti menggambar, membaca buku, atau bermain bersama teman?

Informan

- 1) Apakah orang tuamu memberikan contoh atau cerita nyata mengenai dampak negatif penggunaan *smartphone* kepada anak-anak?
- 2) Apakah ada kegiatan atau hobi lain yang kamu ingin lakukan jika memiliki waktu lebih banyak daripada menggunakan *smartphone*?

Faktor Penghambat Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas Penggunaan *Smartphone* Pada Anak

1. Faktor Motivasi

Key Informan

- 1) Bagaimana anda melihat tingkat motivasi anak anda dalam mengurangi penggunaan *smartphone*? Apakah mereka tampak termotivasi untuk mengikuti saran Ibu?
- 2) Apa yang menurut anda menjadi faktor-faktor utama yang mempengaruhi tingkat motivasi anak anda terkait penggunaan *smartphone*?
- 3) Apakah ada kendala waktu atau jadwal yang membuat sulit bagi anda untuk melakukan komunikasi persuasif terkait penggunaan *smartphone* pada anak-anak?

Informan

- 1) Apakah kamu merasa sulit untuk membatasi penggunaan *smartphone* kamu? Mengapa?

2. Faktor *Prejudice* atau Prasangka

Key Informan

- 1) Apakah anda merasa adanya hambatan karena anak-anak memiliki pandangan yang positif terhadap penggunaan *smartphone* sebagai alat interaksi sosial dan hiburan yang mereka nikmati?

Informan

- 1) Apakah kamu merasa bahwa *smartphone* sangat penting untukmu?
- 2) Apakah kamu merasa bahwa penggunaan *smartphone* selalu menghasilkan pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat?

3. *Noise Factor*

Key Informan

- 1) Apakah anda merasa adanya gangguan dari kegiatan atau peristiwa tertentu di luar rumah, seperti aktivitas sosial, mengganggu upaya anda untuk mengatasi penggunaan *smartphone* anak-anak?

Informan

- 1) Menurut anda faktor apa yang membuat para murid ini gemar bermain *smartphone*?

LAMPIRAN 2: Transkrip Wawancara *Key Informan 1*

Nama : Irfa Nurini
 Jabatan : Orang Tua Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Tanggal Wawancara : Selasa, 11 April 2023

1. Apa pendapat Ibu tentang penggunaan *smartphone* pada anak-anak di usia sekolah dasar?

Pendapat saya, penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar perlu diatur dengan bijak ya, harus seimbang antara *smartphone* dan aktivitas lain. Anak harus diawasi, dibimbing, diajari gimana sih penggunaan *smartphone* yang baik. *Smartphone* sangat berguna buat dia belajar karena apapun udah ada di *smartphone* jadi tinggal cari aja. Tapi kalo kebanyakan bermain *smartphone* bahaya juga buat perkembangan dan kesehatan anak.

2. Seberapa sering anak Ibu menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari?

Sangat sering ya setiap hari mereka main *smartphone*, mereka bermain *smartphone* saat mereka lagi ga melakukan kegiatan, pas waktu luang aja sih, kalo di sekolah engga karena ga saya izinin bawa *smartphone* ke sekolah. Dalam sehari tuh kira-kira 3-4 jam lah kalo ditotal, sekali mainnya saya batasi durasinya 1 jam.

3. Apa faktor penyebab anak Ibu gemar bermain *smartphone*?

Penyebabnya karena awalnya itu karena pembelajaran daring ya, jadi anak sering menggunakan *smartphone* itu untuk sekolah jadi lama-lama udah kebiasa bermain *smartphone* dan mungkin tampilannya juga menarik dan beragam hiburan seperti game, aplikasi, atau konten sosial media. Faktor teman, mereka merasa temen-temennya pada main *smartphone* jadi dia bingung mau ngapain selain ikut main *smartphone* juga, mereka juga main *smartphone* untuk komunikasi sama temen atau main game bareng. Dan faktor kurangnya kegiatan, karena ga ada kegiatan lain jadi mereka milih bermain *smartphone*.

4. Apa yang menjadi alasan utama Ibu untuk memberikan *smartphone* kepada anak?

Alasan saya yang pertama pastinya sih buat mempermudah komunikasi saya dengan anak dan dengan anggota keluarga lainnya. Untuk mempermudah mereka mencari informasi-informasi atau mencari materi belajar, dan untuk hiburan aja sih agar anak tidak merasa bosan.

5. Apakah Ibu mendampingi anak Ibu saat bermain *smartphone*?

Kalo anak saya yang kelas 1 kadang saya dampingi karena takut dia melihat video-video yang kurang pantas, kalo kakak nya yang kelas 6 tidak saya dampingi karena menurut saya dia udah tau mana yang ga baik untuk ditiru.

6. Apakah Ibu melihat dampak negatif penggunaan *smartphone* pada perkembangan anak-anak?

Ya, dampaknya pola tidurnya terganggu, kurang konsentrasi terutama dalam belajar jadi males belajar, kurang interaksi dengan teman kalo mereka bertemu juga paling sama-sama main *smartphone* jadi komunikasinya kurang, dan

kurang melakukan kegiatan fisik misalnya mereka lebih milih main *smartphone* daripada lari-larian sama temennya atau olahraga.

7. Bagaimana Ibu melihat tingkat motivasi anak Ibu dalam mengurangi penggunaan *smartphone*? Apakah mereka tampak termotivasi untuk mengikuti saran Ibu?

Yang saya lihat pada anak saya sih beda-beda ya, ada yang termotivasi mengikuti saran saya, karena menyadari manfaat dari pengurangan penggunaan *smartphone*. Tapi ada juga anak saya yang kurang termotivasi dan masih sangat tertarik bermain *smartphone*.

8. Apa yang menurut Ibu menjadi faktor-faktor utama yang mempengaruhi tingkat motivasi anak Ibu terkait penggunaan *smartphone*?

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi motivasi anak-anak saya itu mereka menganggap *smartphone* itu jadi sumber hiburan utama, interaksi dengan teman-teman mereka, dan udah kebiasaan. Anak-anak yang udah kebiasa bermain *smartphone* sebagai hiburan utama itu lebih sulit ya termotivasi untuk menguranginya.

9. Bagaimana Ibu sebagai orang tua berkomunikasi dengan anak Ibu tentang dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan?

Komunikasi saya dengan terbuka dan jujur sih ya untuk kasih tau anak-anak tentang efek negatif main *smartphone* berlebihan. Penjelasan yang sederhana dan jelas tentang kemungkinan resiko dan akibat main *smartphone* berlebihan. Saya juga coba dengerin pendapat mereka terkait penggunaan *smartphone*.

10. Apakah Ibu menggunakan pendekatan perlahan dalam berbicara dengan anak Ibu mengenai dampak negatif tersebut? Mengapa Ibu memilih pendekatan tersebut?

Ya, saya perlahan kasih tahu mereka tentang efek negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Menurut saya ini penting karena kan kalo dikasih tau langsung bisa membuat anak tidak paham secara utuh dan bisa kaget atau malah tertekan. Jadi yaa perlahan aja sih saya kasih tau nya agar mereka perlahan paham dan bisa ngurangin main *smartphone* nya.

11. Bagaimana Ibu mengedukasi anak Ibu tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan kepada anak Ibu dengan cara yang mudah dipahami oleh mereka?

Saya mengedukasi anak-anak tentang efek negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Saya pake contoh dan cerita nyata misalnya, saya ceritain tentang teman sekelasnya yang sulit tidur karena terlalu sering main *smartphone*, atau main *smartphone* berlebihan bisa mengganggu perhatian mereka pas belajar. Atau misalnya ada saudaranya yang masih kecil matanya sudah minus, ada yang jadi malas belajar nilainya jadi turun.

12. Apakah Ibu memberikan informasi atau sumber referensi tambahan kepada anak Ibu untuk memperkuat pemahaman mereka tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan?

Iya saya berikan, sering saya tunjukin ke dia gambar-gambar atau video-video dampak negatifnya. Sebagian anak kan kadang pahamnya lewat apa yang dia

lihat ga cuma apa yang dia denger, jadi ya selain dikasih tau saya kasih liat juga itu gambar atau video supaya makin paham.

13. **Apakah Ibu memberikan pujian atau hadiah kepada anak anda untuk dapat membantu mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak Ibu?**
Iya kadang saya kasih dia iming-iming misalnya ‘nanti kita jajan atau jalan-jalan tapi jangan main hp’ atau ketika anak-anak saya bisa mengurangi main *smartphonenya* saya kasih dia hadiah yaa sebagai apresiasi buat dia.
14. **Apakah Ibu memberikan aturan dan batasan yang jelas terkait penggunaan *smartphone* kepada anak Ibu?**
Saya kasih batasan pada mereka dan membuat peraturan yang jelas berapa lama mereka boleh main *smartphone* dan kapan mereka harus berhenti. Supaya saya bisa mengontrol durasi penggunaan *smartphone* anak dan juga supaya dia jadi terbiasa main *smartphone* dengan aturan dan batasan jadi ga seenaknya.
15. **Apakah ada peraturan atau kebijakan sekolah yang mendukung strategi komunikasi persuasif ini? Sejauh mana peraturan tersebut mempengaruhi praktek di rumah?**
Ya di sekolah dilarang muridnya bawa *smartphone* atau bermain *smartphone* saat belajar. Untuk praktek di rumah anak saya jadi terbiasa belajar tanpa ngandelin *smartphone* paling misal kalo memang di buku ga ada jawabannya atau belum diajarkan gurunya jadi mau gamau nyari di internet tapi itu jarang sih.
16. **Apakah Ibu melibatkan anak Ibu pada kegiatan sosial seperti kegiatan keluarga, kerja bakti, dan lain sebagainya?**
Paling kegiatan ngaji ya setiap sore. Dengan rutin ngaji, anak jadi punya aktivitas yang lebih bermanfaat. Kegiatan ngaji ini ga cuma membantu meningkatkan pemahaman agama tapi juga interaksi langsung dengan guru ngaji dan teman-temannya. Saya juga sering ajak mereka untuk ikut serta kalo ada kegiatan keluarga, yaa seperti kerja bakti beres-beres rumah, bercanda bareng, atau ngobrol bareng keluarga.
17. **Apakah Ibu memberikan contoh yang baik kepada anak Ibu dengan turut mengurangi penggunaan *smartphone* Ibu?**
Pasti ya, karena kan anak-anak itu biasanya meniru apa yang dilakukan orang tuanya jadi ya saya berusaha mencontohkan yang baik sama mereka, saya kurangi penggunaan *smartphone* saya supaya mereka juga mencontoh dan bisa mengurangi main *smartphone* nya.
18. **Apakah Ibu melibatkan anak Ibu dalam kegiatan alternatif seperti menggambar, membaca buku, dan lain sebagainya?**
Ya, sering sih anak-anak saya kasih kegiatan alternatif kaya menggambar, main sepeda, atau belajar motor tuh anak saya yang kelas 6, saya beliin mainan juga anak saya yang kecil jadi dia main mainan nya. Intinya saya mau mereka tuh sadar kalo masih banyak hal menarik selain bermain *smartphone*.
19. **Apakah Ibu melihat perubahan perilaku pada anak-anak setelah menerapkan strategi komunikasi persuasif ini?**

Alhamdulillah ada perubahannya ya, anak saya jadi sedikit berkurang main *smartphone* nya walau perlahan. Dia juga jadi lebih seneng bercanda sama bapaknya atau saudaranya dan lebih sadar sih dia dampak negatif main *smartphone* berlebihan.

20. Apa saran atau rekomendasi Ibu bagi orang tua lain yang ingin mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak-anak mereka?

Saran saya, batasi penggunaan *smartphone* pada anak, awasi dia karena banyak konten-konten di media sosial yang ga layak ditonton anak. Sebagai orang tua juga kita harus bisa mencontohkan ya, jangan hanya sekedar melarang saja. Kasih dia pemahaman tentang bahayanya main *smartphone* berlebihan.

21. Apakah Ibu merasa adanya gangguan dari kegiatan atau peristiwa tertentu di luar rumah, seperti aktivitas sosial, mengganggu upaya Ibu untuk mengatasi penggunaan *smartphone* anak-anak?

Tentu ada ya, hambatan utamanya lingkungan sih terutama lingkungan teman ya. Jadi kalo anak saya udah ga main *smartphone* tapi karena temen-temennya bermain atau bahkan ngajak main bareng jadi yaa dia ikutan main *smartphone* juga.

22. Apakah Ibu merasa adanya hambatan karena anak-anak memiliki pandangan yang positif terhadap penggunaan *smartphone* sebagai alat interaksi sosial dan hiburan yang mereka nikmati?

Iya saya rasa itu hambatan ya, karena anak-anak saya anggap *smartphone* itu sebagai alat utama untuk bersosialisasi dan hiburan. Mereka sering *chattingan* lewat media sosial, dan main *smartphone* untuk nonton dan game bareng temennya. Jadi pengurangan penggunaan *smartphone* jadi sulit bagi mereka, karena mereka udah kebiasa dengan manfaat yang mereka dapet dari *smartphone* itu.

23. Apakah ada kendala waktu atau jadwal yang membuat sulit bagi Ibu untuk melakukan komunikasi persuasif terkait penggunaan *smartphone* pada anak-anak?

Kalo kendala waktu sih ga ada ya, karena saya kan ibu rumah tangga jadi saya ga ada kesibukan.

LAMPIRAN 3: Transkrip Wawancara *Key Informan 2*

Nama : Firman
 Jabatan : Orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Tanggal Wawancara : Rabu, 12 April 2023

1. Apa pendapat Bapak tentang penggunaan *smartphone* pada anak-anak di usia sekolah dasar?

Ada pendapat saya sih ada 2, Penilaiannya penilaian positif dan juga penilaian negatif. Dari segi penilaian positifnya itu untuk anak jadi bisa mencari pelajaran yang butuh dicari di *smartphone*. Nah, *smartphone* itu bisa membantu cari jawaban-jawabannya, dan juga wawasannya lebih luas, perilakunya lebih dewasa karena mungkin sering lihat konten-konten yang membuka wawasan sehingga dia lebih tahu apa yang belum dia pelajari di sekolah. Kalo dari sisi negatifnya, jadi itu anak jadi kaya kecanduan, seperti kayak kalo nggak main *smartphone* itu dia merasa kaya ada yang kurang dan juga kudu harus main *smartphone*.

2. Seberapa sering anak Bapak menggunakan *smartphone*?

Dibilang sering ya paling khususnya di rumah doang ya gunakan *smartphone*. Tapi kalo di sekolah itu dia enggak karena tidak diperbolehkan untuk menggunakan *smartphone*. Kalo seringnya itu ya setiap hari dalam sehari bisa 4-5 kali main, kalo lagi ga ngapa-ngapain ya hanya main *smartphone* aja paling.

3. Apa yang menyebabkan anak Bapak gemar bermain *smartphone*?

Faktor yang pertama ya pas jamannya sekolah online gitu ya daring, awalnya dari mulai daring itu. Pertama dari daring menggunakan *smartphone*, lama kelamaan ke sana sana jadi keterusan jadi kebiasaan main *smartphone*. Faktor lainnya lingkungan dari teman, lingkungan dari keluarga, lingkungan melihat orang lain. Bermain sama temannya, terus temannya menggunakan *smartphone*, jadi mau nggak mau dia juga menggunakan *smartphone*, karena ya mungkin lagi kumpul gitu temannya main *smartphone* dia enggak main kan jadi jenuh. Jadi ya ikutan main *smartphone* juga.

4. Apakah Bapak mendampingi anak Bapak saat anak Bapak bermain *smartphone*?

Kalo untuk mendampingi gak setiap saat ya, tidak mendampingi begitu banget gitu ya paling sesekali kontrol. Kalo misalnya dalam media sosial seperti youtube itu udah saya batasi dengan mengatur di peraturan supaya settingan untuk anak gitu.

5. Apakah Bapak melihat dampak negatif *smartphone* pada perkembangan anak Bapak?

Dampak negatif yang terlihat interaksi sosialnya berkurang, misal ketemu temennya atau saudaranya dia lebih sering main *smartphone* daripada ngobrol atau main lari-larian atau petak umpet. Dalam hal pelajaran juga jadi kurang fokus, lebih seneng main *smartphone* daripada belajar. emosinya juga terganggu, dia jadi sering marah atau ngambek.

- 6. Bagaimana Bapak melihat tingkat motivasi anak Bapak dalam mengurangi penggunaan *smartphone*? Apakah mereka tampak termotivasi untuk mengikuti saran Bapak?**

kalo anak saya sih dia kurang termotivasi, dia masih sangat sering main *smartphone*.

- 7. Apa yang menurut Bapak menjadi faktor utama yang mempengaruhi tingkat motivasi anak Bapak terkait penggunaan *smartphone*?**

Faktor utama nya itu *smartphone* itu jadi hiburan satu satunya dia, ditambah lagi temen-temennya dan sodaranya kan pada main *smartphone* jadi ikutan main dan kurang kegiatan di luar penggunaan *smartphone* sih.

- 8. Bagaimana Bapak sebagai orang tua berkomunikasi dengan anak Bapak tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan?**

Komunikasi saya sama anak itu terbuka aja ya, jadi saya memposisikan diri sebagai temen jadi dia juga bisa terbuka sama saya. Jadi lebih enak buat saya untuk jelasin ke dia bahayanya main *smartphone* berlebihan.

- 9. Apakah Bapak menggunakan pendekatan perlahan dalam berbicara dengan anak Bapak mengenai dampak negatif tersebut?**

Iya, saya kasih tau dia tentang bahayanya main *smartphone* berlebihan secara perlahan ya. saya jelasin pada anak saya apa dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan, saya kasih pengertian dan pengarahan ke dia. Saya lakuin ini karena saya mau kasih waktu dia buat memahami “oh ternyata main *smartphone* berlebihan itu bahaya ya”. Saya ga mau buat dia stress atau khawatir karena tekanan untuk berhenti secara langsung, jadi biar aja perlahan yang penting dia paham.

- 10. Bagaimana Bapak mengedukasi anak Bapak tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan kepada anak Bapak dengan cara yang mudah dipahami oleh mereka?**

Ya saya jelasin ke dia dampak-dampak negatifnya pake bahasa yang mudah dipahami sama dia sih yang sederhana lah bahasanya, atau saya ceritain contoh saudara atau temennya yang udah pakai kacamata gara-gara main *smartphone* terus.

- 11. Apakah Bapak memberikan informasi atau sumber referensi tambahan kepada anak Bapak untuk memperkuat pemahaman mereka tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan?**

Iya saya kasih liat video-video atau berita tentang dampak negatif *smartphone* buat jadi bukti jadi dia percaya kalo main *smartphone* berlebihan itu ga baik. Dan kali aja dengan video atau berita dia jadi lebih paham.

- 12. Apakah Bapak memberikan pujian atau hadiah kepada anak Bapak untuk dapat membantu mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak Bapak?**

Iya sering saya kasih syarat lah ibaratnya, kalo ga main *smartphone* nanti dikasih hadiah. Sering juga saya puji dia kalo dia lagi ga main *smartphone* terus, jadi kan dia seneng gitu dan ngerasa yang dilakuin nya itu udah bener.

- 13. Apakah Bapak memberikan aturan dan batasan yang jelas terkait penggunaan *smartphone* kepada anak Bapak?**

Iya saya kasih peraturan, kalo belajar atau lagi makan dilarang main *smartphone*, dan waktu bermainnya juga saya batasi supaya ga terlalu lama bermain *smartphone*. Dengan adanya aturan kan dia jadi tau kalo main *smartphone* ada batasnya.

14. Apakah ada peraturan atau kebijakan sekolah yang mendukung strategi komunikasi persuasif ini? Sejauh mana peraturan tersebut mempengaruhi praktek di rumah?

Untuk peraturan sekolah ada ya dari guru atau kepala sekolah, di sekolah itu ga boleh menggunakan *smartphone* jadi lumayan beberapa jam saat sekolah dia ga bermain *smartphone*, jadi membantu mengurangi penggunaan *smartphone*. Kalo prakteknya di rumah juga lumayan membantu, di sekolah dia terbiasa belajar tanpa *smartphone*, jadi di rumah juga belajarnya tanpa *smartphone* paling kalo memang di buku ga ada jadi nyari di internet.

15. Apakah Bapak melibatkan anak Bapak pada kegiatan sosial seperti kegiatan keluarga, kerja bakti, dan lain sebagainya?

Iya saya libatkan dia, terutama di keluarga ya. Sering bahkan selalu saya ajak dia buat bantuin ibunya beres-beres rumah, atau ngobrol bareng. Kalo sore juga anak saya main sama temen-temennya, yaa supaya interaksi sosialnya berkembang ga ansos.

16. Apakah Bapak memberikan contoh yang baik kepada anak Bapak dengan turut mengurangi penggunaan *smartphone* Bapak sendiri?

Ya sebagai orang tua saya juga harus kasih contoh yang baik, saya juga harus mengurangi penggunaan *smartphone* saya sendiri di depan anak dan kan anak-anak itu suka niru orang tuanya, gimana anaknya mau berkurang main *smartphone* nya kalo orang tuanya sendiri aja main *smartphone* terus. Saya pengen mereka memahami bahwa ada kegiatan lain yang lebih berharga dan bermanfaat di luar penggunaan *smartphone*.

17. Apakah Bapak melibatkan anak Bapak dalam kegiatan alternatif seperti menggambar, membaca buku, dan lain sebagainya?

Iya, kegiatan alternatifnya itu dia ikut les di sekolahnya jadi dia ada kesibukan lain yang ga menggunakan *smartphone*. Dan kebetulan anak saya suka menggambar jadi ya saya fasilitasi dia saya beliin buku gambar, pensil warna. Kegiatan-kegiatan lain kaya gin ikan bisa ngalihin perhatian dia dari *smartphone*.

18. Apakah Bapak melihat perubahan perilaku pada anak Bapak setelah menerapkan strategi komunikasi persuasif ini?

Alhamdulillah sih setelah dikasih contoh berupa video dampak negatifnya, dikasih aturan, dan ada kegiatan lain alhamdulillah anak saya perlahan bisa mengurangi penggunaan *smartphone* nya. Kalo sore kan saya suruh dia main sama temennya jadi lumayan mengurangi yang biasa dari siang main *smartphone* jadi hanya malem saja main *smartphone* nya.

19. Apa saran atau rekomendasi Bapak bagi orang tua lain yang ingin mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak-anak mereka?

Saran saya untuk orang tua lain, lebih baik jangan perkenalkan *smartphone* pada anak sejak usia dini. Karena bagaimanapun juga walaupun *smartphone* ada sisi

positifnya tapi banyak juga sisi negatifnya. Kalo memang anaknya udah kebiasaan main *smartphone*, tolong diberi aturan durasi bermainnya, jangan sampai kecanduan.

20. Apakah Bapak merasa adanya gangguan dari kegiatan atau peristiwa tertentu di luar rumah, seperti aktivitas sosial, mengganggu upaya Bapak untuk mengatasi penggunaan *smartphone* anak-anak?

Iya ada, dari lingkungan temen-temennya atau saudaranya. Andai anak saya lagi ga main *smartphone* atau lagi mengurangi juga kalo temen-temennya pada main ya jadi anak saya dibawa ikutan main karena mereka kadang ngajak main bareng atau bikin video bareng kan.

21. Apakah ada kendala waktu atau jadwal yang membuat sulit bagi Bapak untuk melakukan komunikasi persuasif terkait penggunaan *smartphone* pada anak-anak?

Ya, kadang-kadang saya ga ada waktu, kadang sibuk dengan aktivitas saya, jadi pengarahan saya ke anak kurang maksimal jadi terhambat.

LAMPIRAN 4: Transkrip Wawancara Informan 1

Nama : Yayan Rahmayanti, S.Pd.
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Tanggal Wawancara : Rabu, 5 April 2023

1. Bagaimana persepsi Ibu tentang penggunaan *smartphone* oleh murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor?

Menurut saya, penggunaan *smartphone* oleh murid bisa memberi manfaat jika digunakan dengan bijak dan dengan bimbingan atau pengawasan orang tua. Bisa jadi sarana belajar, seperti membuka google untuk mencari materi atau membuka aplikasi pembelajaran. Tapi, ada juga risiko penggunaan *smartphone* oleh anak seperti kecanduan, penurunan konsentrasi, dan interaksi sosial langsung nya berkurang. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga bisa mengganggu belajar dan tidur yang cukup yang bisa berdampak pada akademik dan kesehatan nya.

2. Apakah murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor menggunakan *smartphone* di sekolah?

Sebenarnya sekolah itu melarang murid membawa *smartphone*, tapi sebagian murid membawa karena alasan untuk kepentingan komunikasi dengan orang tua nya untuk minta jemput atau memberi kabar pulang telat. Mereka bermain *smartphone* di sekolah saat pulang selesai pembelajaran, anak yang membawa *smartphone* menunggu orang tuanya sambil bermain game, dan juga saat belajar jika memang guru menugaskan sang anak untuk kepentingan belajar seperti membuka Google atau aplikasi pembelajaran yang ada di internet.

3. Apakah sekolah memiliki kebijakan atau aturan terkait penggunaan *smartphone* oleh murid di sekolah?

Ya, sekolah melarang murid bermain *smartphone* di sekolah khususnya waktu pembelajaran di kelas supaya tidak mengganggu konsentrasi belajar murid. Biasanya guru memerintahkan menyimpan *smartphone* nya di tas, tapi kadang juga guru menugaskan murid untuk membuka internet atau aplikasi belajar. Sekolah juga melarang murid membuka *smartphone* saat ujian, karena takut murid melakukan kecurangan.

4. Apakah di sekolah para murid diberikan edukasi terkait penggunaan *smartphone*?

Iya diberikan, kemarin kita ada literasi digital sekota Bogor, dimana anak-anak diinformasikan tentang bahaya hoax, bagaimana cara penggunaan *smartphone* tersebut, dan bagaimana dampak penggunaan *smartphone* berlebihan. Kita juga suka sosialisasi kepada orang tua agar tidak terlalu membebaskan anak dalam penggunaan *smartphone*, dan meminta mereka untuk mengawasi dan membimbing anak dengan baik

5. Apa dampak yang Ibu lihat dari penggunaan *smartphone* berlebihan pada murid di lingkungan sekolah?

Dampak positifnya anak jadi lebih tau dan terampil dalam hal teknologi yang penting untuk masa depan mereka, dan mempunyai wawasan yang luas.

Dampak negatifnya itu Penurunan konsentrasi, mereka lebih tertarik sama *smartphone* daripada pelajaran di kelas terutama dalam game. Anak jadi hobi bermain game memang bagus juga buat refreshing biar anak fresh otaknya, tapi keseringan main game nanti otaknya dipengaruhi terus dikelilingi terus oleh game itu. Penurunan interaksi sosial langsung, mereka cenderung lebih sering berkomunikasi online daripada berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya, anak menjadi kurang peduli lingkungan dan kurang teman. Gangguan emosi dan kesehatan mental, banyak anak yang membangkang orang tua, melawan atau sudah berani ke orang tuanya. Kurangnya aktivitas fisik, mereka lebih senang duduk dan terpaku pada layar *smartphone* daripada melakukan kegiatan fisik yang penting untuk kesehatan mereka.

6. Menurut anda faktor apa yang membuat para murid ini gemar bermain *smartphone*?

Faktornya mungkin karena di dalam *smartphone* banyak hiburannya seperti game atau video-video di youtube, mungkin itu yang menjadi daya tarik. Faktor teman juga bisa terjadi, karena teman-temannya bermain *smartphone* jadi ikutan bermain *smartphone*. faktor orang tua juga, orang tua yang tidak membatasi anak bermain *smartphone*, jadi si anak tidak ada batas waktu bermainnya. Dan karena mereka sudah terbiasa juga menggunakannya saat sistem pembelajaran daring kemarin.

7. Apakah ada perbandingan prestasi atau minat belajar murid sebelum dan setelah menggunakan sistem pembelajaran daring?

Saat pembelajaran daring, anak ketergantungan dengan *smartphone* dan pembelajaran tidak optimal. Anak hanya ditugaskan untuk menonton video atau membuka link pembelajaran, penjelasan materi dari guru hanya lewat video call atau video materi, sehingga mungkin anak yang rajin dan tekun bisa menyimak tapi bagi anak-anak yang semangat belajarnya kurang atau kemauan belum ada akan sulit untuk memahami materi. Jadi pengguna *smartphone* ini bagi anak sebagian ada yang senang, sebagian ada yang tidak. Kebanyakan anak pegang *smartphone* itu hanya bermain game, untuk pembelajaran hanya sedikit, 3 tahun selama pembelajaran daring anak memegang *smartphone*, jadi kebiasaannya dibawa sampai kembali menerapkan sistem pembelajaran tatap muka. Ada juga anak yang tidak punya *smartphone*, *smartphone* nya dibawa orang tua nya kerja jadi pengerjaan tugas sekolah kadang malem saat orang tuanya pulang kerja.

Saat kembali menerapkan sistem pembelajaran tatap muka itu menjadi tantangan untuk guru-guru terutama dalam kedisiplinan. Karena di rumah biasanya anak belajarnya bebas santai, karena hanya dipantau oleh orang tua, ada juga orang tua yang membiarkan anak belajar tanpa dipantau atau tanpa dibimbing. Kalau di sekolah belajar atau memberikan tugas dibatasi waktu, walau pun pada waktu daring juga dibatasi waktu 2 jam atau 3 jam selesai, tapi kan pembelajaran di rumah dan di sekolah suasananya berbeda.

Jadi perbandingannya, minat belajar murid menurun pada waktu sistem pembelajaran daring karena bimbingan guru tidak maksimal kecuali melalui video, video juga tergantung anak itu, dan ada juga murid yang orang tuanya bekerja jadi anak dibiarkan saja belajar sendiri atau dengan pembantunya atau

asistennya. Saat pembelajaran tatap muka proses belajar murid lebih baik karena ada guru di depannya setidaknya anak mau menurut, mau menyimak karena diperhatikan langsung sama guru, bukan berarti anak di rumahnya tidak diperhatikan, tapi tidak semaksimal di sekolah.

8. Menurut ibu, apa upaya yang harus dilakukan para orang tua murid dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak?

Anak boleh memiliki *smartphone*, karena zaman sekarang kan zaman IT, kalau anak ketinggalan informasi kan kasihan juga, di masa anak-anak begini, rasa ingin tahunya besar sehingga ingin tahu apapun bisa dibuka di Google, jadi tentunya orang tua harus membatasi dan memantau penggunaan *smartphone* pada anak, jangan membiarkan anak bermain *smartphone* sendiri. Orang tua harus membuat peraturan di rumah tentang penggunaan *smartphone*, seperti waktunya kapan dan berapa lama. Jangan hanya memberikan aturan, orang tua juga harus bisa menjadi contoh bagi anaknya dengan mengurangi penggunaan *smartphone* mereka sendiri, karena kan anak juga cenderung meniru apa yang orang tua nya lakukan. Berikan anak kegiatan fisik seperti berolahraga, membaca buku, bermain bersama teman atau keluarganya, intinya melakukan interaksi sosial langsung, jadi bisa mengalihkan perhatian anak dari *smartphone*

9. Bagaimana Ibu mendukung orang tua untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak di rumah?

Sekolah sering juga sih sosialisasi ke orang tua tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak, membagikan informasi tentang pengaruh *smartphone* pada perkembangan anak. Sosialisasi ini biasanya sih saat rapat bersama para orang tua atau saat pembagian rapor.

Saya juga bekerjasama dengan guru-guru, mereka memberi edukasi tambahan tentang penggunaan *smartphone* yang baik dan juga mengajarkan para murid cara mengatur waktu mereka dengan baik. Saya harap bisa bantu para orang tua untuk menciptakan lingkungan yang seimbang antara teknologi dan kegiatan lain yang bagus untuk perkembangan anak.

10. Apa saran atau rekomendasi Ibu untuk orang tua dalam menggunakan strategi komunikasi persuasif untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak-anak di rumah?

Saran saya, berkomunikasi secara terbuka dengan anak, berikan informasi pada anak dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan. Diskusikan bersama tentang kebijakan atau aturan penggunaan *smartphone* di rumah. Selalu libatkan anak dalam proses pengambilan keputusan. Jadi mereka merasa terlibat dan memiliki tanggung jawab dalam mengurangi penggunaan *smartphone*. Berikan pemahaman kepada anak tentang manfaat dari kegiatan lain seperti manfaat olahraga, membaca, bermain di luar ruangan, atau berinteraksi langsung dengan teman-teman dan keluarga. Orang tua harus memberikan contoh yang baik dengan mengurangi penggunaan *smartphone* mereka sendiri di depan anak. Karena biasanya kan anak mengikuti apa yang orang tuanya lakukan.

LAMPIRAN 5: Transkrip Wawancara Informan 2

Nama : Wahyu Mulyadi, S.Pd.SD.
 Jabatan : Guru SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Tanggal Wawancara : Rabu, 5 April 2023

1. Bagaimana persepsi Bapak tentang penggunaan *smartphone* oleh murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor?

Menurut saya, *smartphone* bisa menjadi alat yang sangat membantu dalam pendidikan kalau digunakan dengan benar. *Smartphone* berfungsi sebagai sumber informasi, mengakses buku elektronik atau aplikasi pendidikan lain. Tapi *smartphone* juga bisa mengganggu belajar, *smartphone* bisa mengganggu kreativitas, konsentrasi belajar, dan interaksi sosial. Anak-anak usia sekolah dasar harus diawasi dan dibatasi dalam penggunaan *smartphone*. Mereka harus mengetahui cara menggunakannya dengan benar, melindungi privasi mereka, dan menghindari konten yang tidak pantas. Jadi, sebagai orang tua dan guru, kita harus bisa mengawasi dan membimbing mereka.

2. Apakah para murid menggunakan *smartphone* di sekolah?

Mereka lebih sering menggunakannya di rumah, mereka menggunakan *smartphone* di sekolah jika diarahkan guru untuk membuka aplikasi belajar atau untuk mengabarkan orang tuanya saat pulang sekolah, kadang mereka juga bermain game saat menunggu orang tua menjemput.

3. Apakah sekolah memiliki kebijakan atau aturan terkait penggunaan *smartphone* oleh murid di sekolah?

Ya, sekolah memberikan peraturan untuk tidak menggunakan *smartphone* di jam belajar agar tidak mengganggu proses belajar mereka. Kita juga menekankan untuk mereka yang rumahnya dekat sebaiknya tidak usah membawa *smartphone* kecuali mereka yang rumahnya jauh karena butuh komunikasi kepada orang tua, untuk mereka pesen grab atau komunikasi jika pulang telat dan sebagainya.

4. Apakah di sekolah para murid diberikan edukasi terkait penggunaan *smartphone*?

Seringkali kami memberikan informasi terkait penggunaan *smartphone* itu dan kemarin terakhir malah kami memberikan edukasi sekota Bogor ya kebetulan ada literasi digital, mereka diperkenalkan dengan tata cara menggunakan *smartphone* yang baik, memperhatikan rambu-rambu dalam menggunakan *smartphone*, seperti jangan menyebarkan hoax, jangan mudah terperangkap chatting-chatting dari Facebook ataupun Instagram dari orang-orang yang tidak dikenal sehingga mereka bisa selamat dari bahayanya internet.

5. Apa dampak yang Bapak lihat dari penggunaan *smartphone* berlebihan pada murid di lingkungan sekolah?

Dampaknya anak menjadi pasif, dia itu tidak mendengar apa yang dikatakan orang lain, mereka selalu fokusnya dengan *smartphone* itu, jadi kurang tanggap begitu, lambat menanggapi hal-hal yang realita. Kurangnya interaksi sosial, mereka lebih memilih bermain *smartphone* daripada main atau ngobrol sama temennya. Bisa berdampak juga pada kesehatan karena dengan asyiknya

bermain *smartphone* kadang lupa makan, tidak berolahraga, dan pada mata juga karena radiasi dari layarnya. Dampak positifnya anak menjadi lebih tau tren saat ini, lebih mengikuti perkembangan zaman.

6. Menurut Bapak faktor apa yang membuat para murid ini gemar bermain *smartphone*?

Menurut saya, yang pertama itu karena *smartphone* itu barang baru, teknologi baru yang baru mereka kenal, kedua di dalamnya *smartphone* itu sendiri banyak aplikasi dan game yang bikin mereka senang, sehingga mereka cenderung asik dengan permainan-permainan dalam *smartphone* tersebut daripada bermain keluar, ketiga mungkin juga kurangnya pengawasan orang tua jadi anak keseringan bermain tanpa batas waktu.

7. Apakah ada perbandingan prestasi atau minat belajar murid sebelum dan setelah menggunakan sistem pembelajaran daring?

Ketika sistem pembelajaran tatap muka sebelum ada daring, anak mungkin yang kenal dengan *smartphone* hanya beberapa, respon anak lebih baik dan anak lebih aktif, sehingga terlihat juga prestasi anak itu lebih baik dibanding dengan setelah adanya daring. Ketika adanya daring di masa covid kebanyakan dari anak itu respon jawaban dari materi yang diajarkan tidak 100% dari anak tapi merupakan bantuan dari orang tua yang lebih besar sehingga nilai itu rata-rata anak melonjak besar tapi dibanding realitanya kualitasnya masih kurang, minat belajarnya kurang karena sudah terbiasa bermain *smartphone*, mereka lebih suka menonton video atau bermain game. Saat kembali menerapkan sistem pembelajaran tatap muka, kebiasaan saat daring terbawa mereka masih sering bermain *smartphone*, anak yang keseringan bermain *smartphone* ini rata-rata minat belajarnya kurang karena mungkin hiburan yang ada di *smartphone* lebih menarik daripada pelajaran.

8. Menurut bapak, apa upaya yang harus dilakukan para orang tua murid dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak?

Orang tua itu memang harusnya lebih memperhatikan dan mengarahkan anak pada kegiatan-kegiatan yang nyata daripada anak dibiarkan asik menggunakan *smartphone*. Misalnya pulang sekolah setelah makan istirahat anak itu lebih baik kalau ada pengajian berangkat pengajian, kalau ada kursus berangkat kursus, kalau ada ekstrakurikuler misalnya main bola diberangkatkan. Lebih baik hal-hal yang nyata seperti itu dibanding anak tidak mengikuti kegiatan-kegiatan yang nyata, akhirnya anak di rumah diam saja tanpa kegiatan jadi kurang aktif. Untuk peraturan-peraturan sebaiknya di rumah diberikan peraturan dalam menggunakan *smartphone*, misalnya hanya waktu tertentu seperti saat istirahat sehabis melakukan kegiatan, tapi setelah itu kembali pada kegiatan yaitu belajar yang tidak menggunakan *smartphone* atau membaca buku.

9. Bagaimana Bapak mendukung orang tua untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak di rumah?

Dukungan saya dengan sosialisasi kepada para orang tua murid, berbagi informasi tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan pada anak-anak. Memberitahu orang tua tentang manfaat alternatif yang dapat diperoleh anak-anak ketika mereka mengurangi penggunaan

smartphone memberi tahu orang tua tentang keuntungan yang mungkin terlewatkan jika anak-anak terlalu lama terpaku pada *smartphone*. Dia menyarankan agar orang tua memperhatikan penggunaan *smartphone* anak-anak mereka dan membatasi penggunaan mereka. Di sekolah juga kita menekankan para murid supaya tidak terlalu sering menggunakan *smartphone*, mengedukasi mereka bahayanya *smartphone* jika digunakan berlebihan, dan kita ajarkan murid-murid cara mengatur waktu dengan baik.

10. Apa saran atau rekomendasi Bapak untuk orang tua dalam menggunakan strategi komunikasi persuasif untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak-anak di rumah?

Saran saya yang pertama, jelaskan alasan untuk mengurangi penggunaan *smartphone* itu dan jelaskan dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan. Sampaikan dengan cara yang sederhana tetapi efektif. Ngobrol dengan anak tentang peraturan penggunaan *smartphone* di rumah, kapan dan berapa lama durasi bermainnya. Berikan contoh yang baik pada anak dengan tidak sering menggunakan *smartphone*.

LAMPIRAN 6: Transkrip Wawancara Informan 3

Nama : Siska
 Jabatan : Orang tua murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Tanggal Wawancara : Rabu, 12 April 2023

1. Apa pendapat Anda tentang penggunaan *smartphone* pada anak-anak di usia sekolah dasar?

Sebenarnya sih ada bagus ada enggakya ya, bagusya anak jadi tau perkembangan jaman, apa yang lagi rame di luar sana atau lagi tren, jadi ga ketinggalan informasi dan teknologi. Ga bagusya ya anak bisa kecanduan *smartphone*, makanya kita sebagai orang tua harus bisa mengarahi atau membatasi, karena kalo misalkan kita nggak ngarahin anaknya dalam main *smartphone* bakalan terus terusan main *smartphone* kalo kitanya gak ngestop anak itu untuk bermain *smartphone*.

2. Seberapa sering anak-anak di lingkungan sekitar menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari?

Setiap hari anak saya main *smartphone* dengan durasi 1-2 jam sekali main. Main *smartphone* nya paling juga misalkan sepulang sekolah di waktu luang waktu gak ada kegiatan atau di waktu landar.

3. Apa faktor penyebab anak anda gemar bermain *smartphone*?

Mungkin di *smartphone* banyak handarannya, jadi lebih senang main *smartphone* daripada melakukan kegiatan lain. Dan juga teman-temannya kebanyakan main *smartphone* sama game gitu. Jadi mereka kadang-kadang suka main game bareng atau bikin konten bareng.

4. Apakah anda mendampingi anak anda saat bermain *smartphone*?

Saya dampingi, walau ga setiap saat tapi sering juga saya damping saya awasi dia buka apa atau main apa.

5. Apakah anda melihat dampak negatif penggunaan *smartphone* pada perkembangan anak?

Iya dia jadi ga fokus belajar, fokusnya jadi ke *smartphone* itu, suka lupa makan juga karena keasyikan main. Ya lupa kegiatan dia yang harusnya dia tidur siang jadi nggak tidur siang jadi dia lebih mantengin ke *smartphone* terus ketimbang kegiatan yang lain.

6. Apa strategi komunikasi yang Anda gunakan untuk membujuk anak-anak agar mengurangi penggunaan *smartphone*?

Saya sering memberitahu video yang di share ke grup tentang dampak negatif *smartphone*. Jadi memberi tahu dampaknya berlama lama main *smartphone* itu nanti mengakibatkan mata jadi rusak kesehatan terganggu dan juga enggak fokus belajar. Saya kasih aturan juga sama dia, Jadi ada waktunya misalkan dia lagi enggak belajar kita kasih, tapi kalau untuk waktu belajar *smartphone* itu sebisa mungkin kita umpetin dulu atau ada jam- jam main nya. Saya juga mencoba menjadi contoh dengan ga main *smartphone* juga di depan dia, supaya dia juga mencontoh dan terbiasa juga beraktivitas tanpa *smartphone*

- 7. Apakah Anda melihat perubahan perilaku pada anak-anak setelah menerapkan strategi komunikasi persuasif ini?**
Perubahannya jadi sedikit mengurangi main *smartphonenya*, anak lebih takut karena ya itu tadi, diancam karena nanti kalau keseringan main handphone, matanya jadi rusak.
- 8. Apakah anda menggunakan bahan atau sumber daya tambahan, seperti buku atau artikel, untuk mendukung strategi komunikasi persuasif anda?**
Sumber lainnya ya itu paling video-video, artikel, atau berita tentang dampak main *smartphone* berlebihan itu membantu juga untuk mengurangi anak main *smartphone* jadi dia takut.
- 9. Apa yang menjadi hambatan utama yang anda hadapi dalam menerapkan strategi komunikasi persuasif untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak-anak?**
Hambatannya karena anak sekarang itu susah gitu diatur maksudnya kalau dia udah dikasih sekali jadi kayak nagih gitu, jadi ketergantungan sama *smartphone*. Hambatan lainnya anak itu suka ngambek atau nangis kalo ga dikasih *smartphone*. Lingkungan juga, temen-temennya main *smartphone* jadi anak nya ikutan main *smartphone*.
- 10. Apakah ada kendala waktu atau jadwal yang membuat sulit bagi Anda untuk melakukan komunikasi persuasif terkait penggunaan *smartphone* pada anak-anak?**
Iya ada, saya kadang sandak juga ya namanya anda rumah tangga kan nyapu, ngepel, nyuci dan beres-beres rumah. Jadi kurang mengawasi betul anak saya main *smartphone*.

LAMPIRAN 7: Transkrip Wawancara Informan 4

Nama : Mawar Violetta
 Jawabatan : Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Tanggal Wawancara : Senin, 19 Juni 2023

1. **Apa yang paling seru atau menarik bagi kamu dalam menggunakan *smartphone*?**
 Paling seru main game bareng sama temen, bikin video youtube bareng, atau whatsappan sama temen-temen aku.
2. **Apakah kamu merasa bahwa *smartphone* sangat penting untukmu?**
 Iya sangat penting soalnya aku bisa ngobrol sama temen-temen lewat WA atau media sosial lain. Ini juga jadi tempat buat nonton video sama main game jadi hiburan buat aku kalo lagi bosan.
3. **Apakah kamu merasa sulit untuk membatasi penggunaan *smartphone* kamu? Mengapa?**
 Iya sulit, karena aku bingung kalo ga main hp ngapain lagi hiburan aku ada di hp, main game atau nonton video.
4. **Apakah orang tuamu pernah membicarakan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* berlebihan kepadamu?**
 Sering sih orang tua aku ngomongin efek main *smartphone* terus. Mereka sering cerita kalo main *smartphone* terus itu bisa merusak mata, jadi susah tidur atau jadi males belajar.
5. **Apakah kamu merasa lebih memahami dan sadar akan dampak negatif penggunaan *smartphone* berkat komunikasi yang dilakukan oleh orang tuamu?**
 Iya, aku jadi lebih ngerti kalo main *smartphone* kebanyakan itu berbahaya. Aku juga jadi lebih paham dan sadar kalo orang tua aku itu khawatir sama aku.
6. **Apakah kamu merasa adanya dorongan dari teman atau keluarga untuk menggunakan *smartphone*? Dari siapa atau dari mana?**
 Iya ada, dari temen-temen atau sodara. Kalo aku ga main hp tapi temen-temen atau sodara aku main hp aku ngerasa bosan dan bingung mau ngapain, jadi aku main hp juga. Kadang aku juga mau ikutan main game bareng karena seru main game bareng temen.
7. **Apakah ada kegiatan atau hobi lain yang kamu ingin lakukan jika memiliki waktu lebih banyak daripada menggunakan *smartphone*?**
 Kegiatan lain paling ngaji kalo sore, malem belajar, ngerjain PR, terus kadang aku disuruh bantuin mama beresin rumah atau jagain adik.
8. **Apa pendapatmu tentang aturan atau batasan penggunaan *smartphone* yang ditetapkan oleh orang tua?**
 Menurut aku peraturan main hp yang dibuat mama itu baik buat aku karena mama gamau aku kecanduan hp dan gamau mata aku rusak. Tapi kadang aku males juga karena main hp itu seru banyak hiburannya.

LAMPIRAN 8: Transkrip Wawancara Informan 5

Nama : Fellicia Atana
 Jawabatan : Murid SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Tanggal Wawancara : Senin, 19 Juni 2023

1. **Apa yang paling seru atau menarik bagi kamu dalam menggunakan *smartphone*?**
 Kalo aku sih sukanya main tiktok sama game freefire, aku sering main freefire bareng temen aku.
2. **Apakah kamu merasa bahwa penggunaan *smartphone* selalu menghasilkan pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat?**
 Iya sih bagi aku *smartphone* selalu menyenangkan. Aku suka nonton video lucu dan main game, yaa main sama temen juga seru sih cuma kalo di *smartphone* bisa main game bisa mabar.
3. **Apakah kamu merasa sulit untuk membatasi penggunaan *smartphone* kamu? Mengapa?**
 Iya sulit, karena bosan kalo ga main *smartphone*, kan kalo main *smartphone* jadi ada hiburan game atau nonton video.
4. **Apakah orang tuamu pernah membicarakan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* berlebihan kepadamu?**
 Sering orang tua aku ngasih tau efek main *smartphone* keseringan. Orang tua aku jelasin kalo main *smartphone* keseringan itu berbahaya buat kesehatan dan lain-lain.
5. **Apakah kamu merasa lebih memahami dan sadar akan dampak negatif penggunaan *smartphone* berkat komunikasi yang dilakukan oleh orang tuamu?**
 Iya, aku jadi lebih ngerti kalo main *smartphone* keseringan itu berbahaya. Jadi paham dan takut juga kena dampak negatifnya.
6. **Apakah kamu merasa adanya dorongan dari teman atau keluarga untuk menggunakan *smartphone*? Dari siapa atau dari mana?**
 Iya ada, dari sodara dan temen-temen. Aku main *smartphone* juga kadang karena temen-temen aku pada main *smartphone* jadi yaa aku main juga karena mau ikutan mabar.
7. **Apakah ada kegiatan atau hobi lain yang kamu ingin lakukan jika memiliki waktu lebih banyak daripada menggunakan *smartphone*?**
 Kegiatan lain itu aku latihan nyanyi karena aku emang suka nyanyi dan suka ikut lomba nyanyi dan main sama temen di luar rumah paling.
8. **Apa pendapatmu tentang aturan atau batasan penggunaan *smartphone* yang ditetapkan oleh orang tua?**
 Menurut aku peraturan main *smartphone* dari orang tua aku itu baik karena kan demi kebaikan aku juga orang tua aku gamau aku kena bahaya dari *smartphone*.

LAMPIRAN 9: Transkrip Wawancara Triangulan 1

Nama : Nasyira
 Jabatan : Orang tua murid SD Negeri Sukadamai 3 Bogor
 Tanggal Wawancara : Senin, 12 Juni 2023

1. Apa pendapat Ibu tentang penggunaan *smartphone* pada anak-anak di usia sekolah dasar?

Sebenarnya di zaman sekarang ini penggunaan *smartphone* itu sangat penting ya karena sekarang itu dunia teknologi gitu. Akan tetapi kadang *smartphone* juga kalo penggunaannya terlalu di luar batas jamnya atau berlebihan juga jadi mudarat alias nggak baik juga buat anak-anak seusia sekolah dasar gitu atau lebih tepatnya anak di bawah umur gitu ya.

2. Seberapa sering anak Ibu di lingkungan sekitar menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari?

Cenderung sering karena sekarang dikit-dikit minta handphone dikit-dikit minta handphone gitu. Ya sekitar 3 kali lah sehari.

3. Apa faktor penyebab anak ibu gemar bermain *smartphone*?

Kalo pengalaman pribadi saya gitu, karena dulu saya tinggal sama mertua gitu ya, jadi kayak sering diasuh sama mertua. Jadi kadang tuh mertua tuh main handphone terus. Nah karena mungkin biar anteng gitu ya berawal dari itu sih akhirnya jadi kebiasaan sampai saat ini. Ya faktor lain itu faktor temen ya, temennya main *smartphone* jadi anak saya ikutan juga main *smartphone*.

4. Apakah ibu mendampingi anak ibu saat bermain *smartphone*?

Kadang-kadang saya dampingi tapi ga sepenuhnya, jadi sekedar ngecek dia ngapain di *smartphone* nya atau buka apa

5. Bagaimana Ibu sebagai orang tua menyadari pentingnya mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak-anak di usia sekolah dasar?

Karena Handphone itu termasuk candu, segala sesuatu yang berlebihan itu menurut saya nggak bagus. Karena nanti dia efeknya ya seperti nggak fokus kalau dipanggil nggak nyaut atau tingkat emosional anak jadi turun naik ngga stabil. Trus sesekali misalnya banyak teman teman sebayanya anak saya sudah ada yang pake kacamata di usia yang masih terlalu kecil gitu, atau ada juga beberapa temannya yang keluhannya matanya sakit perih gitu loh. Ya itu sih yang menyadarkan saya ya menyadarkan bahwa ternyata tuh terlalu banyak menggunakan *smartphone* tuh juga tidak bagus.

6. Apakah Ibu melihat dampak negatif penggunaan *smartphone* pada perkembangan anak-anak?

Yang tadi udah saya sampaikan tadi kalau untuk anak saya pribadi yaitu emosionalnya yang kurang terkontrol gitu. Juga apa yang dia tonton itu kadang mempengaruhi kepribadian dia gitu loh mengikuti apa yang dilihat gitu kan ngeri takutnya dia meniru hal negatif yang dia tonton. Dalam belajar juga jadi kurang fokus, fokusnya lebih ke *smartphone*, dan interaksi sama temennya secara langsung juga berkurang, kalo ketemu temennya ya paling main *smartphone* bareng.

7. **Bagaimana Ibu sebagai orang tua berkomunikasi dengan anak Ibu tentang dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan?**
Komunikasi saya sama anak saya itu terbuka aja ya, saya anggap dia temen jadi dia merasa nyaman dan lebih terbuka juga sama saya. Lebih enak sih kalo begitu jadi saya sebagai orang tua lebih mudah memberitahu dia dampak negatif penggunaan *smartphone* berlebihan.
8. **Apakah Ibu menggunakan pendekatan perlahan dalam berbicara dengan anak Ibu mengenai dampak negatif tersebut? Mengapa Ibu memilih pendekatan tersebut?**
Iya saya perlahan kasih tau dia dampak-dampak nya dan banyak manfaat yang akan dia dapet kalo dia melakukan kegiatan lain yang bermanfaat supaya dia perlahan paham dan bisa ngurain main *smartphone* nya. Karena percuma misal dikasih taunya langsung aja kalo dianya ga paham, jadi mending perlahan aja yang penting dia ngerti.
9. **Bagaimana Ibu mengedukasi anak Ibu tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan kepada anak Ibu dengan cara yang mudah dipahami oleh mereka?**
Menedukasinya dengan contoh nyata nya sih ya, misalnya seperti teman-temannya saya ceritain matanya perih atau pake kacamata gitu. Jadi dia bisa lebih percaya dan lebih paham kan kalo ada contoh nyata nya.
10. **Apakah Ibu memberikan informasi atau sumber referensi tambahan kepada anak Ibu untuk memperkuat pemahaman mereka tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan?**
Tambahan nya paling saya kasih liat dia video-video, gambar-gambar, atau artikel efek negatif *smartphone* supaya lebih paham.
11. **Apakah Ibu memberikan pujian atau hadiah kepada anak Ibu untuk dapat membantu mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak Ibu?**
Sering saya janjiin sesuatu kaya misalnya jajan, mainan, atau ajak keluar asal dia ga main *smartphone*, atau misal seharian ga main *smartphone* juga saya puji dia kadang saya kasih hadiah jadikan seneng gitu dia, jadi ngerti kalo apa yang udah dilakuin itu bener.
12. **Apakah Ibu memberikan aturan dan batasan yang jelas terkait penggunaan *smartphone* kepada anak Ibu?**
Saya kasih batasan dan buat peraturan yang jelas berapa lama dia boleh main *smartphone* dan kapan harus berhenti, biasanya saat main saya pasang alarm beberapa menit.
13. **Apakah ada peraturan atau kebijakan sekolah yang mendukung strategi komunikasi persuasif ini? Sejauh mana peraturan tersebut mempengaruhi praktek di rumah?**
Kalo di sekolah sih biasanya sama bu guru ya dibilang jangan terlalu sering main *smartphone*, tapi ya kalo di rumah. Tidak mempengaruhi gitu ya. Jadi kayak ya gertak sambal aja. Di skolah ga main *smartphone* di rumah tetep main *smartphone*.

- 14. Apakah Ibu melibatkan anak Ibu pada kegiatan sosial seperti kegiatan keluarga, kerja bakti, dan lain sebagainya?**
Kegiatan sosialnya ngaji di masjid, main sama temen-temennya, atau iya kadang ikut juga kegiatan keluarga misal bercanda gitu ya sama saya dan ayahnya.
- 15. Apakah Ibu memberikan contoh yang baik kepada anak Ibu dengan turut mengurangi penggunaan *smartphone* Ibu?**
Iya pastinya saya berusaha menjadi contoh yang baik dengan mengurangi penggunaan *smartphone* saya juga. Yaa saya mau anak saya mencontoh dan ga ngerasa larangan main *smartphone* berlebihan itu cuma untuk dia.
- 16. Apakah Ibu melibatkan anak Ibu dalam kegiatan alternatif seperti menggambar, membaca buku, dan lain sebagainya?**
Iya ada, kegiatan alternatif yang anak saya lakukan itu dia kursus nari, alhamdulillah anak saya punya minat di seni tari jadi ya itu membantu juga jadi teralihkan perhatiannya dari *smartphone* dan lumayan mengurangi kalo lagi latihan nari dia ga megang *smartphone*.
- 17. Apakah Ibu melihat perubahan perilaku pada anak-anak setelah menerapkan strategi komunikasi persuasif ini?**
Sangat berpengaruh setelah apa yang sudah saya terapkan, Lama kelamaan dia mulai mengerti dan mulai takut juga dengan dampak negatif *smartphone* itu, dan sedikit-sedikit udah mulai suka kegiatan lain yang bermanfaat seperti mengaji atau bermain sama temennya.
- 18. Bagaimana Ibu melihat tingkat motivasi anak anda dalam mengurangi penggunaan *smartphone*? Apakah mereka tampak termotivasi untuk mengikuti saran Ibu?**
Tingkat motivasi anak saya rendah, kurang termotivasi dalam mengurangi main *smartphone* nya itu. Karena yaa itu dia udah kebiasa main *smartphone* jadi agak susah ya ga termotivasi untuk mengurangi gitu.
- 19. Apakah Ibu merasa adanya hambatan karena anak-anak memiliki pandangan yang positif terhadap penggunaan *smartphone* sebagai alat interaksi sosial dan hiburan yang mereka nikmati?**
Ya, saya merasa pandangan positif anak-anak terhadap penggunaan *smartphone* ini menjadi hambatan juga ya. Pandangan positif ini bikin mereka sulit melihat manfaat dari aktivitas lain yang tanpa menggunakan *smartphone*.
- 20. Apakah Ibu merasa adanya gangguan dari kegiatan atau peristiwa tertentu di luar rumah, seperti aktivitas sosial, mengganggu upaya Ibu untuk mengatasi penggunaan *smartphone* anak-anak?**
Gangguan dari luar paling lingkungan temen dan kadang sesekali kalau lagi kumpul keluarga, nah itu kadang mereka tuh suka main bareng gitu loh seperti mabar mabar game online. Walau anak saya misal lagi ga main *smartphone* kalo temennya atau saudaranya main kan jadi ikut-ikutan main juga.
- 21. Apakah ada kendala waktu atau jadwal yang membuat sulit bagi Ibu untuk melakukan komunikasi persuasif terkait penggunaan *smartphone* pada anak?**

Ada sih kendala waktu, kalau saya pribadi kan sebagai ibu rumah tangga gitu kadang nyuci, gosok, masak, atau jagain adiknya urus adiknya. Jadi terbatasnya waktu luang menjadi hambatan juga bagi saya untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak ini.

LAMPIRAN 10: Transkrip Wawancara Triangulan 2

Nama : Riska Merdekawati, S.Pd
 Jabatan : Guru SD Negeri Sukadamai 3 Bogor
 Tanggal Wawancara : Rabu, 11 Oktober 2023

1. Bagaimana persepsi Ibu tentang penggunaan *smartphone* oleh anak usia sekolah dasar?

Nah kebetulan kalau di Sukadamai ini kita Batasi, salah satunya ke sekolah tidak boleh membawa *smartphone*. Kalaupun ada komunikasi dengan orang tua apapun itu masalah penjemputan anak atau apapun biasanya lewat walas. Terus juga disini biasanya di atas kelas 4 ya baru difasilitasi *smartphone* oleh orang tua nya. Mereka biasanya punya grup di Whatsapp, nah grup ini walasnya harus ada didalamnya, karena walau gimanaapun mereka kan masih awam ya, pemilihan kata atau misalnya gambar dengan teman itu harus tetap ada pengawasan yang lebih tua jadi kalo ada grup anak itu walasnya harus gabung untuk mengawasi kegiatan bersosial media mereka. Kalau ketahuan atau terdengar ada grup tanpa walas itu pasti dibubarkan.

2. Apakah di sekolah para murid diberikan edukasi terkait penggunaan *smartphone*?

Iya diberikan, seringkali kita ingatkan kepada para murid bahayanya bermain *smartphone* berlebihan, kita berikan saran pada mereka untuk melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat yang tanpa menggunakan *smartphone*.

3. Apa dampak yang akan terjadi atau bahkan sudah terjadi dari penggunaan *smartphone* berlebihan pada anak?

Untuk dampak itu banyaknya dari sisi negatifnya, kalau positifnya mungkin mereka banyak mencari ilmu atau mencari pengetahuan lain yang sumbernya bukan hanya dari guru tapi dari sumber lain seperti internet atau aplikasi. Nah tapi kecenderungan anak anak sekarang mereka tidak mau cari literasi di buku yang bentuknya fisik, mereka lebih menggunakan handphone mereka untuk mencari informasi. Untuk negatifnya menurut pengalaman saya sebagai guru kelas 6, kelas 6 itu kan sudah pubertas, nah mereka penggunaan handphone nya mereka sudah mulai melihat yang belum pantas di usia mereka, melihat kayak gambar foto atau video. Kalau dampak terhadap prestasinya itu tergantung anak, kalau anak yang sudah bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk dia akan mencari aplikasi-aplikasi yang mendukung pembelajarannya, tapi kalau anak yang sudah dibebaskan sama orang tua atau tidak ada pengawasan mereka menggunakan *smartphone* ini bisa sampai kebablasan atau ga inget waktu.

4. Menurut Ibu faktor apa yang membuat para murid ini gemar bermain *smartphone*?

Faktornya karena sudah terbiasa, mereka terbiasa menggunakan *smartphone* saat masa pandemi kemarin, belajar dan bermain melalui *smartphone*. ditambah lagi kan banyak game-game atau aplikasi yang menarik bagi mereka, ada juga yang ikut-ikutan temennya, semua main *smartphone* jadi ya ikutan main *smartphone* juga.

5. Menurut Ibu, apa upaya yang harus dilakukan para orang tua murid dalam mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak?

Saran saya satu, orang tua harus menyadari si anak ini sudah mulai masuk masa pubertas dan mereka sudah mulai mencari tahu banyak informasi dari sumber lain, orang tua harus lebih peduli sehingga bisa lebih banyak mengawasi anak dalam menggunakan *smartphone*. orang tua juga harus bisa membatasi penggunaan *smartphone* anak, jangan apa apa dikasih *smartphone* karena ga baik juga kan kalau berlebihan. Kita para guru menyarankan orang tua agar menggunakan google family agar penggunaan *smartphone* oleh anak ini bisa diawasi khususnya oleh orang tua yang keduanya bekerja jadi kurang mengawasi penggunaan *smartphone* anak.

LAMPIRAN 11: Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA

Jalan Pakuan P.O. BOX 452 Telp./ Fax. (0251) 8338650, Webiste: <http://www.fisib.unpak.ac.id>, e-mail: fisib@unpak.ac.id

Nomor : 206/D/FISIB-UP/III/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **Izin Penelitian/Observasi**

Kepada Yth. : Kepala SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor
 Jl. Portibi, Cimanggu Permai 1, Kel. Kedungbadak, Kec. Tanah Sareal
 Kota Bogor, Jawa Barat, kode pos 16164.

Dengan hormat,
 Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

Nama : Luqman Syam
 NPM : 044119339
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Judul Skripsi : Strategi Komunikasi Persuasif Orang Tua Murid SD Negeri
 Kedung Badak 4 Bogor Dalam Mengurangi Intensitas
 Penggunaan Smartphone Pada Anak

untuk mengadakan penelitian di lingkungan instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Bogor, 15 Maret 2023
 Dekan,

 Dr. Henny Suharyati, M.Si
 NIP.196006071990092001

LAMPIRAN 12: Dokumen Profil SD Negeri Kedung Badak 4 Bogor

Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah	
1 Nama Sekolah	: SD NEGERI KEDUNG BADAK 4
2 NPSN	: 20220509
3 Jenjang Pendidikan	: SD
4 Status Sekolah	: Negeri
5 Alamat Sekolah	: Jl Portibi Cimanggu Permai 1
RT / RW	: 4 / 9
Kode Pos	: 16164
Kelurahan	: Kedungbadak
Kecamatan	: Kec. Tanah Sareal
Kabupaten/Kota	: Kota Bogor
Provinsi	: Prov. Jawa Barat
Negara	: Indonesia
6 Posisi Geografis	: -6,5625 Lintang 106,792 Bujur
3. Data Pelengkap	
7 SK Pendirian Sekolah	: 800/3024-Bid SD
8 Tanggal SK Pendirian	: 1984-07-08
9 Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
10 SK Izin Operasional	: 800/3024 Bid SD
11 Tgl SK Izin Operasional	: 1910-01-01
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	:
13 Nomor Rekening	: 0095246826001
14 Nama Bank	: BPD JABAR BANTEN...
15 Cabang KCP/Unit	: BPD JABAR BANTEN CABANG TANAH SAREAL...
16 Rekening Atas Nama	: BOSSDNKEDUNGBADAK4BOGOR...
17 MBS	: Ya
18 Memungut Iuran	: Tidak
19 Nominal/siswa	: 0
20 Nama Wajib Pajak	: DINAS PENDIDIKAN KOTA BOGOR
21 NPWP	: 001361690404000
3. Kontak Sekolah	
20 Nomor Telepon	: 8374613
21 Nomor Fax	:
22 Email	: kedungbadak4@gmail.com
23 Website	: http://www.kbadak4.blogspot.com
4. Data Periodik	
24 Waktu Penyelenggaraan	: Sehari Penuh/5 hari
25 Bersedia Menerima Bos?	: Ya
26 Sertifikasi ISO	: Belum Bersertifikat
27 Sumber Listrik	: PLN
28 Daya Listrik (watt)	: 3300
29 Akses Internet	: Telkom Speedy
30 Akses Internet Alternatif	: XL (GSM)
5. Sanitasi	
Sustainable Development Goals (SDG)	
31 Sumber air	: Ledeng/PAM
32 Sumber air minum	: Disediakan oleh siswa
33 Kecukupan air bersih	: Cukup sepanjang waktu
34 Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus	: Ya
35 Tipe jamban	: Leher angsa (toilet duduk/jongkok)

LAMPIRAN 13: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Ibu Irfa



LAMPIRAN 14: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Ibu Yayan



LAMPIRAN 15: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Bapak Wahyu



LAMPIRAN 16: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Bapak Firman



LAMPIRAN 17: Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Ibu Siska



LAMPIRAN 18: Foto Bersama Ibu Nasyira (Triangulan 1)



LAMPIRAN 19: Foto Bersama Ibu Riska (Triangulan 2)

