

PENGARUH KECANDUAN PONSEL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA EMPAT SAMPAI SEPULUH TAHUN DI GEREJA BETHEL INDONESIA TABGHA BATAM CENTER

Intan Suriyanti ¹, Sri Rahayu ²

Prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Tabgha Batam
intan@st3b.ac.id ¹, rahayu.tini73@gmail.com ²

Abstract

In simple terms, smartphone addiction can be interpreted as a condition where a child is addicted or dependent on the excessive use of smartphones. Excessive use of smartphones without proper supervision from parents can have an impact that is not good for children because they will become children who are not optimal, can suffer from health problems, can have decreased brain abilities and other consequences. The research method used in this study is a quantitative method based on quantification in data collection and analysis to test the hypothesis that the researcher has set. The research was conducted at the Indonesian Bethel Church Tabgha Batam Center, which is located in the service area of the Riau Islands Regional Worker's Body, the Indonesian Bethel Church and is domiciled in Batam City, from October 2021 to February 2022. The results of the study prove that (1) Smartphone addiction in children aged four to ten years is in the range of 78.33 - 87.99: moderate to high rate, and (2) Character formation of children aged four to ten years is in the range of 155.61 – 168.87: high rate. This study also found (3) That the contribution of smartphone addiction in children aged four to ten to form the children's character is 36%. The magnitude of the direct influence of mobile phone addiction on the character formation of children aged four to ten years is a constant of 93,734; This means that if the congregation's cell phone addiction's value (X) is 0, the negative influence on the formation of the child's character (Y) at the Bethel Church of Indonesia Tabgha Batam Center has a value of 93,734. The value of regression coefficient of the mobile phone addiction variable (X) is 0.824; it means that if the addiction to smartphones is increased once, it will increase the value of negative influence of the child's character (Y) by 0.824.

Keywords: addicted, handpone, character

Abstrak

Secara sederhana, kecanduan ponsel dapat diartikan sebagai suatu kondisi di mana seorang anak ketagihan atau mengalami ketergantungan pada penggunaan ponsel secara berlebihan. Penggunaan ponsel yang berlebihan tanpa pengawasan yang tepat dari orang tua dapat memberikan dampak buruk bagi anak, sehingga mereka menjadi anak yang tidak optimal, mengalami gangguan kesehatan, mengalami penurunan kemampuan otak, dan lainnya. Metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif berdasar pada kuantifikasi dalam pengumpulan dan analisis data untuk menguji hipotesis yang peneliti tetapkan. Penelitian dilakukan di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center yang terletak di wilayah pelayanan Badan Pekerja Daerah Kepulauan Riau Gereja Bethel Indonesia dan berdomisili di Kota Batam, mulai dari bulan Oktober 2021 sampai dengan bulan Februari 2022. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa (1) Kecanduan Ponsel pada anak usia empat sampai sepuluh tahun berada pada *range* 78,33 – 87,99 :sedang menuju tinggi, (2) Pembentukan Karakter Anak usia empat sampai sepuluh tahun berada pada *range* 155,61 – 168,87: kelas tinggi. Penelitian ini juga menemukan (3) Besarnya sumbangan pengaruh Kecanduan Ponsel pada anak usia empat sampai sepuluh terhadap Pembentukan Karakter Anak adalah sebesar 36%. Besarnya Pengaruh langsung variabel Kecanduan Ponsel terhadap Pembentukan Karakter Anak usia empat sampai sepuluh tahun adalah konstanta sebesar 93,734; artinya jika kecanduan ponsel (X) jemaat nilainya 0, maka pengaruh negatif terhadap pembentukan karakter anak (Y) di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center nilainya sebesar 93,734 satuan. Koefisien regresi variabel kecanduan ponsel (X) sebesar 0.824; artinya jika kecanduan ponsel dinaikkan satu kali maka akan membuat kenaikan pada pengaruh negatif karakter anak (Y) sebesar 0.824 satuan.

Kata Kunci: kecanduan, handpone, karakter.

PENDAHULUAN

Telepon seluler atau Ponsel merupakan salah satu alat komunikasi yang dimiliki oleh segala lapisan

masyarakat di seluruh belahan bumi ini. Perkembangan teknologi menyebabkan terjadinya pergeseran fungsi ponsel. Dari yang awalnya hanya berfungsi sebagai alat

komunikasi, kini telah berubah menjadi kebutuhan sehari-hari, karena di dalamnya bukan hanya ada fungsi telepon dan pesan, tapi juga ada berbagai aplikasi lain yang dibutuhkan untuk kebutuhan sehari-hari, seperti kalkulator, media sosial, penghitung detak jantung, jam, Alkitab dan lainnya, termasuk game. Game ini lah yang banyak menjadi godaan yang besar bagi berbagai kalangan termasuk bagi anak-anak. Kadangkala hal ini menyebabkan sebagian dari mereka sulit untuk melepaskan ponsel dari tangan mereka dengan berbagai alasan, bahkan ada juga yang sampai keranjingan dan sulit untuk melepaskannya yang bisa disebut sebagai ketagihan atau kecanduan.

Berbagai aplikasi seperti *game*, *Google*, *Instagram*, *YouTube*, *Twitter*, dan lain-lain sangat mudah diakses dengan menggunakan alat komunikasi ini. Di sisi lain, anak-anak jika cenderung berperilaku relatif spontan dan memiliki rasa ingin tahu sangat tinggi. Mereka kurang memiliki pertimbangan dalam bertindak. Maka alangkah sangat berbahaya ketika anak-anak melihat konten-konten yang berisi pornografi, kekerasan, dan lain-lain. Sedangkan pada usia tersebut adalah masa yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. (Eliyyil Akbar 2020)

Dengan demikian, peneliti melihat bahwa diperlukan peranan orang tua, masyarakat, bahkan gereja untuk dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada anak-anak, sehingga mereka tidak terjerumus di dalam penyalahgunaan ponsel. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian ini sehingga dapat diketahui sejauh mana pengaruh penggunaan ponsel terhadap pembentukan karakter anak usia empat sampai sepuluh tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center.

Menurut data yang ada, di Indonesia pada tahun 2012 hanya dua puluh tujuh persen anak di usia balita yang menggunakan ponsel, tetapi di tahun 2014, jumlahnya semakin meningkat hingga tujuh puluh tiga persen. (Wijanarko 2016)

Media Indonesia, Minggu, 07 Maret 2021 menuliskan bahwa 89% penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* atau ponsel. (Zubaedah Hanum 2021) Disebutkan juga bahwa pengguna internet di Indonesia sangat

tinggi. Jika sebelumnya pengguna internet adalah orang-orang dewasa, tetapi dengan adanya COVID-19, maka anak-anak pada usia enam tahun, bahkan sebelum usia enam tahun sudah menggunakan internet.

Teknologi alat komunikasi yang semakin canggih ini membawa para penggunanya untuk bisa menggunakan berbagai kecanggihannya tanpa menggunakan kabel atau *wireless*. Artinya, TV dapat dilihat di komputer. Tanpa kabel, dapat mendengarkan radio melalui satelit, *download* musik, buku, majalah, jurnal, dan sebagainya. Kemudahan itu semuanya ada dalam satu genggam bernama telepon seluler (ponsel). (Budiargo 2015)

Dengan demikian, betapa mudahnya segala sumber berita dan peristiwa yang terjadi di bumi ini, di akses melalui ponsel. Hal ini dapat memengaruhi semua orang termasuk anak-anak usia empat sampai sepuluh tahun. Sifat dan karakter anak-anak itu mudah dipengaruhi. Oleh karena itu, pada saat ini anak-anak berada dalam bahaya besar yang harus di waspadai. Iblis sedang memasang perangkap dan jerat untuk anak-anak melalui berbagai cara, mulai dari media elektronik, internet, pornografi, kekerasan, *okultisme*, narkoba, seks, dan lain-lain. (Siswanto 2012)

Dalam hal ini, gereja tidak bisa tinggal diam. Gereja harus hadir dan membantu mengatasinya. Seperti yang firman Tuhan tuliskan: "Janganlah kamu sesat: Pergaulan yang buruk merusakkan kebiasaan yang baik." (1 Korintus 15:33). Penggunaan ponsel yang terlalu berlebihan dapat, membawa pengaruh buruk, bahkan dapat menyesatkan para penggunanya, termasuk juga anak-anak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beribadah, bersekutu dengan Tuhan, justru dihabiskan untuk bermain *game* atau menonton *YouTube*.

Karakter terbentuk dari lingkungan sekitarnya, bukan sesuatu yang melekat secara alami sejak lahir. Oleh karena itu, pembentukan karakter yang positif sangat penting diterapkan dan dilakukan orang tua terhadap anaknya sedini mungkin. (Mia 2018) Karakter sangat penting dimiliki oleh seseorang karena akan membedakan dirinya dengan orang lain. Karakter juga menunjukkan kualitas diri manusia tersebut.

Masa anak-anak adalah masa yang tepat di mana lingkungan sekitarnya, terutama keluarga dapat membantu dan mengarahkan pembentukan karakter anak. Terlebih melihat kondisi di era teknologi yang semakin canggih ini di mana ponsel menjadi kebutuhan hampir semua kalangan masyarakat, termasuk juga anak-anak baik itu untuk kebutuhan pendidikan, ibadah, atau hal lainnya.

Dalam satu pengamatan, peneliti menemukan bahwa dengan adanya ponsel ini anak-anak cenderung sulit untuk melepaskan ponselnya, terlebih saat-saat tertentu ketika ada dalam pertemuan keluarga dalam ibadah, atau kegiatan lainnya. Anak-anak menjadi tidak fokus dan tidak disiplin dalam ibadahnya atau saat belajar karena mereka terburu-buru hendak bermain *game*. Tidak cukup dengan kata-kata yang lembut ketika orang tua hendak menghentikan keasyikkan bermain *game*, terkadang orang tua harus dengan keras menyampaikan kepada anak-anak supaya menghentikan permainannya.

Andrie Wongso, seorang *motivator* dan pengusaha mengatakan bahwa disiplin diri merupakan senjata ampuh yang harus dimiliki setiap orang yang mau sukses. Untuk memiliki disiplin harus dibiasakan, tidak jarang juga harus dipaksakan. Disiplin diri harus dibiasakan sejak dari masa anak-anak. Disiplin itu seperti jembatan yang menghubungkan cita-cita dengan pencapaian di masa depan. (Hendarman 2019)

Anak-anak mulai kecanduan ponsel, terlebih dengan kebijakan pemerintah yang mengharuskan untuk melakukan kegiatan secara online, terutama pada saat masa COVID-19. Anak-anak jarang main dengan teman-teman, ibadah secara *online*, sekolah pun diadakan secara *online* yang mengharuskan anak-anak menggunakan ponsel. (Farida 2021) Untuk mengatasi kejenuhan, anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain ponsel, yang mengakibatkan mereka menjadi anak-anak yang menutup diri.

Tidak jarang anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di kamar dan mengurung dirinya hanya untuk bermain *game* atau *scroll* aplikasi yang ada di dalam ponsel mereka. Anak-anak usia empat

sampai sepuluh tahun tidak menyadari bahwa hal tersebut dapat melemahkan saraf motorik, bahkan dapat mengganggu kesehatan mata atau pencernaan mereka. Bahkan ditemukan anak-anak yang melakukan tindakan kekerasan ataupun tindakan asusila, adalah karena mereka meniru video-video yang di tontonnya. (Jawa Pos 2019) Hal ini terjadi karena kurangnya pengawasan dan pemahaman orang tua terhadap kecanggihan teknologi ponsel, sehingga anak-anak bisa mengakses konten pornografi dengan mudah.

Dalam satu pengamatan, peneliti pernah mendapati pada salah satu anak, ketika orang tuanya meminta untuk menghentikan bermain ponsel, maka anak tersebut akan marah dan meronta-ronta supaya ponselnya tidak diambil. Dan pada akhirnya, orang tua anak tersebut memberikan kembali ponselnya, dengan maksud supaya anaknya diam. Bahkan ada anak yang berani memukul atau melawan orang tuanya hanya karena ponselnya diambil saat mereka diminta untuk menghentikan bermain *game* yang dimainkan. Dan akhirnya orang tua melakukan pembiaran, sehingga anak bermain ponsel berjam-jam tanpa adanya pembatasan waktu. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman orang tua terhadap pendisiplinan terutama dalam hal penggunaan ponsel. Dalam buku yang ditulis oleh Novita Tandry, yang berjudul "*Happy Parenting*," salah satu upaya yang perlu dilakukan ketika menghadapi anak yang bermasalah adalah dimulai dari keluarga, terutama orang tua, yaitu dengan cara menciptakan waktu berkualitas yang baik dengan anak. (Tandry 2017) Lakukan sesuatu yang orang tua dan anak senangi, seperti berjalan-jalan, atau mengobrol; pastikan tidak ada gangguan seperti televisi, *handphone* atau gangguan dari orang lain yang masuk ke kamar; walaupun singkat, mungkin hanya lima menit, tapi lakukan hal ini secara *intensif* sehingga saat seperti ini akan terus diingat oleh anak-anak, dan hal ini mengingatkan anak-anak bahwa mereka itu sangat spesial bagi orang tuanya.

METODE PENELITIAN

Metodelogi yang dipergunakan dalam penulisan ini adalah penelitian

kuantitatif dengan melakukan studi literature dan menyebarkan angket dan melakukan analisa data. Penelitian ini dilakukan di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam yang terletak di wilayah pelayanan Badan Pengurus Daerah Kepulauan Riau Gereja Bethel Indonesia dan berdomisili di Kota Batam, berlokasi di Komplek Center Park Blok III, No 3 Batam Center (Pasaribu, Tambunan, and Nugroho 2022). Berdasarkan tabel Krejcie, dengan populasi anak berusia empat sampai dengan sepuluh tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center maka ditemukan sasaran penyebaran kuisioner setelah dikurangi sampel uji coba sebanyak 30 orang adalah 37 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Ponsel

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) telepon seluler (disingkat ponsel) atau *handphone* (disingkat HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang dapat dibawa ke mana-mana (bahasa Inggris: *portable* atau *mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (komunikasi nirkabel, bahasa Inggris: *wireless communication*). (Indonesia, n.d.)

Nuni Feriyanti dalam bukunya menuliskan bahwa ponsel singkatan dari telepon seluler yaitu sistem berbicara jarak jauh yang menggunakan sistem seluler mempergunakan jaringan satelit. (Feriyani 2017) Suara dikirim oleh gelombang tertentu yang kemudian ditangkap oleh pemancar dan dilanjutkan ke telepon penerima.

Pada mulanya ponsel memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai aplikasi yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu alat ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, *email*, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Pemakaian Ponsel

Menurut pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana, sekitar lima sampai

sepuluh persen pengguna ponsel, menyentuh ponselnya sebanyak seratus sampai dua ratus kali dalam sehari. (Wijanarko 2016) Jika waktu efektif manusia beraktivitas enam belas jam atau sembilan ratus enam puluh menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan ponsel akan menyentuh perangkat ini 4,8 menit sekali.

Di Indonesia, bila di tahun 2012 hanya dua puluh tujuh persen anak di usia balita yang menggunakan ponsel, di tahun 2014, jumlahnya meningkat hingga tujuh puluh tiga persen. Pengguna ponsel tidak hanya orang dewasa, tetapi juga anak-anak usia dua sampai enam tahun. Anak-anak lebih banyak menggunakan ponsel untuk bermain *game*, mendengar lagu atau menonton film. Rata-rata lama penggunaannya ialah dua sampai tiga jam. Tak heran jika penelitian mendapati empat hingga enam di antara sepuluh anak usia *pre-school* sudah sangat lekat dengan aplikasi di ponsel, sehingga sangat berisiko kecanduan ponsel.

Pengaruh Penggunaan Ponsel

Ponsel memiliki banyak manfaat apalagi jika digunakan dengan cara yang benar. Dan semestinya orang tua ketika mengenalkan ponsel pada anak mereka memahami pengaruh positif dan pengaruh negatif dari penggunaan ponsel. Untuk itu perlu pendampingan dari orang tua terutama ketika sedang menggunakan ponsel. (Vivian Nanny Lia Dewi, Mei Neni Sitaresmi 2015)

Oleh karena itu, orang tua perlu memahami tentang pengaruh penggunaan ponsel sehingga anak usia empat sampai sepuluh tahun dibatasi dalam penggunaan ponsel, anak dapat berkembang dengan baik, memiliki karakter yang baik, dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Sebagai alat yang sangat dibutuhkan pada masa kini, Ponsel merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari. Selain bermanfaat tapi juga membawa dampak yang merugikan, untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak penggunaan ponsel. Namun untuk anak-anak yang menggunakan ponsel banyak ditemukan pengaruh negatifnya dari pada positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua

mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan ponsel.

Pengaruh Positif Penggunaan Ponsel adalah:

- a) Mendapatkan pengetahuan luas.
- b) Mempermudah komunikasi karena ponsel merupakan salah satu alat yang canggih. (Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa, n.d.)
- c) Melatih kreativitas anak usia empat sampai sepuluh tahun yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

Pengaruh Negatif Penggunaan Ponsel pada anak usia empat sampai sepuluh tahun adalah:

- a) Dapat mengganggu kesehatan, selain dapat mengganggu kesehatan mata, efek radiasi dari teknologi ini dapat menyebabkan penyakit kanker.
- b) Mengganggu minat belajar anak usia empat sampai sepuluh tahun, karena ponsel memiliki aplikasi yang lebih menarik dan lebih canggih seperti, kamera, video, *game* dan lain-lain.
- c) Rawan terhadap tindak kejahatan.
- d) Anak usia empat sampai sepuluh tahun, menjadi generasi yang cepat puas dan berpikir dangkal, karena mereka beranggapan bahwa apa yang didapat dari internet adalah pengetahuan yang terlengkap.

Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi ini tidak memberikan pengaruh negatif bagi anak. Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan ponsel bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah lima tahun, pemberian ponsel sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara, dengan durasi penggunaannya tidak lebih dari dua jam. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain ponsel pada anak di bawah lima tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan ponselnya, tetapi fungsi orangtua. Ponsel hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Seorang anak melihat dan belajar dari orang tuanya. Oleh sebab itu orang tua harus dapat menjadi contoh dan teladan dalam penggunaan ponsel. (Pusat Data

dan Analisa Tempo 2021)

Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menekankan perlunya anak usia nol sampai dua tahun sama sekali tidak terpapar ponsel. Sementara anak tiga sampai lima tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam untuk anak enam sampai delapan belas tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan ponsel empat sampai lima kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Bahkan, penggunaan ponsel pintar, tablet, dan peranti *game* elektronik sudah dimulai sejak usia sangat dini.

Dampak Negatif Penggunaan Ponsel dari sisi Kedokteran

Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan, mengatakan perlu ada larangan untuk penggunaan ponsel terutama pada anak di bawah dua belas tahun. (Kartika 2022) Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif ponsel pada mereka, di antaranya adalah:

- a) Pertumbuhan otak yang terlalu cepat.

Di antara usia nol sampai dua tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia dua puluh satu tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari ponsel. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari ponsel diketahui berhubungan dengan *defisit* perhatian, gangguan *kognitif*, kesulitan belajar, *impulsif*, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

- b) Hambatan perkembangan

Saat menggunakan ponsel, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah.

- c) Obesitas

Penggunaan ponsel yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan risiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan ponsel di kamarnya mengalami peningkatan risiko obesitas sebanyak tiga puluh persen. (Wijanarko 2016) Padahal,

diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.

d) Gangguan tidur

Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan ponsel sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan ponsel di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, tujuh puluh lima persen anak-anak usia sembilan sampai sepuluh tahun yang menggunakan ponsel di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.

e) Penyakit mental

Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan ponsel yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, *autisme*, gangguan *bipolar*, dan gangguan perilaku pada anak.

f) Agresif

Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di ponsel mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video *game* ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

g) Adiksi

Karena kurangnya perhatian orangtua (yang dialihkan pula oleh ponsel), anak-anak cenderung lebih dekat dengan ponsel mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bisa hidup tanpa ponsel mereka.

h) Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. (Kartika 2022) Apalagi, anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi ponsel lebih besar dari orang dewasa.

Pengertian Kecanduan

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI), *kecanduan* itu berarti kejangkitan pada suatu kegemaran yang berlebihan, hingga lupa hal-hal yang lain. (Sugono 2008) Kecanduan dalam bahasa Inggris, disebut dengan *addicted*. (Wasito 1982) Kecanduan yang dimaksudkan dalam kamus bahasa Inggris adalah kecanduan

terhadap opium, yaitu sejenis narkotika yang bisa memperlambat kerja otak ke tubuh manusia. Ponsel ini dianggap seperti opium elektronik, yang menimbulkan kecanduan bagi para penggunanya sehingga mereka menjadi susah untuk diatur.

Pada level kecanduan, ini berarti bahwa anak usia empat sampai sepuluh tahun sudah terikat dan tidak bisa terlepas dari ponsel, padahal kita memahami bahwa kecanduan ponsel pada anak usia empat sampai sepuluh tahun, bisa memicu gangguan emosional. Sebab itu, orangtua perlu melakukan pencegahan kondisi ini sejak dini, sebelum adiksi anak semakin parah. Meski sebenarnya penggunaan ponsel tidak selalu memberikan dampak buruk.

Ibarat dua sisi mata uang, ponsel dapat memberi manfaat karena konten edukasi yang mudah di akses, namun juga bisa berdampak buruk apabila anak mengakses konten yang tidak sesuai usia. (Salama, n.d.)

Penyebab Kecanduan Ponsel

Dalam pembahasan ini peneliti akan menyampaikan penyebab anak kecanduan ponsel. Selain ponsel menyediakan hal-hal yang begitu menarik, maka kondisi keluarga dan lingkungan turut memicu pelarian anak ke ponsel. Anak-anak yang kesepian dan kurang cinta kasih dari orang tua yang sibuk bekerja, anak-anak yang diabaikan temannya, anak-anak yang mendapat hambatan bergaul (karena keadaan fisik, ekonomi, dll), anak-anak yang bosan dengan berbeban berat dengan tugas-tugas sekolah, tiba-tiba mendapat pelarian lewat ponsel. (Wijanarko 2016)

Tidak semua orang tua mengawasi anaknya pada saat menggunakan ponsel, sehingga kebanyakan anak-anak usia empat sampai sepuluh tahun mengoperasikan ponselnya di kamar tidur, dan tidak terdeteksi apa yang di akses oleh anak, dan kebanyakan mengakses *game* kekerasan atau pornografi. (Kartika 2022)

Tanda-tanda Anak Kecanduan Ponsel

Pada kenyataannya, belum banyak orang tua yang menyadari bahwa anaknya mengalami kecanduan ponsel.

Data statistik menunjukkan bahwa satu dari tiga anak memiliki kebiasaan menggunakan ponsel sebelum ia mampu berbicara. Padahal, kecanduan ponsel pada anak dapat menimbulkan dampak buruk, salah satunya terkait perkembangan otak. (Wulan Kusumoastuti, n.d.)

Perkembangan otak anak di lima tahun pertama kehidupannya akan optimal bila ia mendapat stimulasi bicara, *visual*, motorik kasar, dan motorik halus. Bila anak mengalami kecanduan ponsel, keempat stimulasi tersebut tidak bisa didapatkan dengan cukup.

Tak hanya sampai di situ. Studi menemukan bahwa anak yang kecanduan ponsel cenderung memiliki perilaku *agresif*, lebih mudah marah dan melakukan tindak kekerasan. Bila masih balita, perilaku *agresif* ditunjukkan dengan mudah tantrum pada hal-hal sepele. Anak yang kecanduan ponsel tidak merespon dengan panggilan (kemampuan komunikasi berkurang) saat sedang bermain ponsel, dan jika sudah sekolah, nilai akademisnya (kemampuan anak) menurun, karena tidak tertarik dengan materi pembelajaran sekolah. (Wijanarko 2016)

Menurut penelitian Dr. Astrid Wulan Kusumoastuti (2021), tanda-tanda anak kecanduan ponsel adalah: (Wulan Kusumoastuti, n.d.)

1. Menggunakan Ponsel di Setiap Waktu Luang

Masalah yang dihadapi anak usia empat sampai sepuluh tahun yang mengalami kecanduan ponsel adalah tidak mengenal waktu karena setiap waktu luangnya digunakan untuk bermain ponsel. (Jinan 2020) Saat senggang, saat menunggu makanan datang, saat sedang mengantre, atau saat sedang dalam perjalanan. Ini adalah tanda awal anak kecanduan ponsel yang paling mudah dikenali.

2. Terlihat Gelisah Bila Tidak Menggunakan Ponsel

Anak usia empat sampai sepuluh tahun yang kecanduan ponsel ditandai dengan perasaan gelisah. (Omas Sauludin 2021) Pada banyak kasus, anak bahkan marah hingga tantrum saat 'kehilangan' ponsel dari genggamannya.

3. Tidak Tertarik dengan Aktivitas Lain, Selain Bermain dengan Ponsel

Anak usia empat sampai sepuluh

tahun yang kecanduan ponsel menolak melakukan aktivitas lain yang mengharuskannya melepas ponselnya. Anak biasanya jadi malas bermain dengan teman atau saudaranya. Bahkan, tak jarang jadi sulit diminta untuk mengerjakan aktivitas rutin seperti makan atau mandi saat sedang asyik bermain ponsel.

4. Enggan Bepergian ke Luar Rumah

Pola pikir anak usia empat sampai sepuluh tahun yang sudah kecanduan ponsel adalah bepergian berarti harus lepas dengan ponselnya. Oleh karena itu, salah satu tanda anak kecanduan ponsel adalah enggan meninggalkan rumah, bahkan lebih banyak menghabiskan waktu menyendiri bersama ponselnya di dalam kamar.

5. Mengalami Kesulitan untuk Tidur di Malam Hari

Paparan *blue light* dari ponsel telah banyak diteliti memiliki dampak terhadap kualitas dan kuantitas tidur seseorang. Saat anak kecanduan ponsel, tak jarang ia memiliki kesulitan untuk tidur, terutama jika sudah terbiasa bermain ponsel sesaat sebelum tidur.

6. Melanggar Batas Waktu Menggunakan Ponsel

Anak usia empat sampai sepuluh tahun yang kecanduan ponsel sering kali mencuri-curi waktu agar bisa bermain dengan ponselnya lebih lama walaupun orang tua sudah menerapkan *digital parenting*. Meski orang tua berusaha membatasi *screen time*-nya, tak jarang anak menawar bahkan marah jika diminta untuk berhenti memainkan ponselnya. Oleh karena itu, orang tua harus menjelaskan maksud dibuatnya aturan dan batasan dalam penggunaan ponsel. Dengan begitu, anak merasa perlu untuk menepati aturan dalam penggunaan ponsel dan tidak perlu melanggar batas waktu penggunaan ponsel. (Jhin-Sin 2013)

7. Menggunakan Ponsel Secara Sembunyi-sembunyi

Rasa kecanduan ponsel pada anak usia empat sampai sepuluh tahun dapat membuatnya melakukan perbuatan yang tidak jujur. Misal, sembunyi-sembunyi bahkan berbohong hanya agar bisa bermain dengan ponsel sedikit lebih lama.

8. Tidak Mampu Berkonsentrasi di Sekolah

Jika sudah berlangsung cukup

lama, tanda anak kecanduan ponsel yang sering kali luput dari perhatian orang tua adalah anak jadi sulit berkonsentrasi dengan baik di sekolah. Hal ini bisa ditandai dengan prestasi menurun atau laporan dari guru yang mengajar.

Akibat Kecanduan Ponsel

Kecanduan ponsel bukan hanya membuat anak-anak sulit untuk produktif. Beberapa psikolog juga menyebutkan bahwa anak yang kecanduan ponsel juga bisa mengalami masalah perilaku hingga menjadi agresif. Bahkan mereka bisa meluapkan kemarahannya dengan tindakan yang tidak sepatutnya. Perubahan karakter anak bisa sangat tidak stabil jika sudah kecanduan ponsel.

Berikut adalah akibat dari kecanduan penggunaan ponsel:

1. Anak Berperilaku Agresif

Menurut KBBI, arti dari kata *agresif* adalah bersifat atau bernafsu menyerang. Dalam arti yang lain, agresif itu adalah cenderung (ingin) menyerang sesuatu yang dipandang sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghalangi, atau menghambat. (Pena 2000)

Fahrnunisa, M.Psi, Psikolog dalam bukunya yang berjudul "Perilaku Agresif Pada Anak TK", menuliskan bahwa perilaku agresif adalah segala bentuk memusuhi, merugikan, atau perilaku merusak yang diarahkan kepada orang lain yang membahayakan dan menyebabkan orang lain sakit atau terluka. (Fahrnunisa 2020)

Perilaku Agresif dapat dibagi menjadi sebagai berikut:

a) Agresif Fisik

Agresif fisik merupakan kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan seperti melukai dan menyakiti orang lain secara fisik. Agresif fisik itu meliputi: memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, menampar.

b) Agresif Verbal

Agresif verbal merupakan kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan dan menyakiti orang lain secara verbal. Contoh dari agresif verbal antara lain: mengancam secara verbal seperti: menuntut, memarahi, memaki, membentak, berteriak, mengejek. (Pena

2000)

c) Agresif Emosi

Agresif emosi/ agresif kemarahan yaitu suatu bentuk agresif yang sifatnya tersembunyi dalam perasaan seseorang tapi efeknya juga dapat menyakiti orang lain. Contoh seseorang dapat dikatakan marah apabila sedang merasa frustrasi atau tersinggung.

2. Anak menjadi mudah marah/ tantrum

Tantrum merupakan suatu perilaku yang mencerminkan ungkapan perasaan marah pada anak yang muncul dalam bentuk ledakan emosi yang tidak terkontrol. (Pudjibudojo 2019) Adapun tantrum dapat dibedakan, diantaranya adalah:

a) Tantrum Manipulatif

Tantrum manipulatif muncul ketika apa yang menjadi keinginan anak usia empat sampai sepuluh tahun tidak terpenuhi, sehingga anak usia empat sampai sepuluh tahun melakukan tindakan manipulatif dengan tujuan supaya apa yang menjadi keinginannya dipenuhi oleh orang tuanya. Tantrum manipulatif muncul saat keinginan anak tidak terpenuhi dengan baik. (Silviana, n.d.) Tantrum manipulatif dapat dihentikan dengan cara orang tua membuat batasan terhadap anak usia empat sampai sepuluh tahun, yaitu dengan bertindak tegas sehingga anak usia empat sampai sepuluh tahun tidak melakukan tindakan yang melewati batas.

b) Tantrum Frustrasi

Menurut KBBI, *frustasi* adalah rasa kecewa akibat kegagalan dalam mengerjakan sesuatu atau akibat tidak berhasil dalam mencapai suatu cita-cita. Tantrum frustrasi merupakan ledakan emosi yang dilakukan oleh anak karena tidak mampu menyampaikan keinginannya dengan kata-kata. Penyebabnya adalah karena anak usia empat sampai sepuluh tahun merasa sedih, frustasi, ataupun stres. Sesungguhnya pada saat anak usia empat sampai sepuluh tahun mengalami stres, disitu anak sedang belajar untuk menetralkan pikirannya sehingga anak belajar hal yang baru. Proses belajar yang dialami adalah bahwa dengan kemarahan tersebut tidak dapat menyelesaikan masalah dan anak dapat belajar untuk meregulasi emosinya dan berangsur-angsur menjadi tenang.

c) Tantrum Putus Asa

Tantrum putus asa membuat anak usia empat sampai sepuluh tahun cenderung diam. Anak usia empat sampai sepuluh tahun seakan kehilangan gairahnya untuk melakukan sesuatu, merasa tidak berdaya, dan putus asa. Hal ini bisa terjadi karena lonjakan emosinya sudah cukup tinggi. Bisa juga karena ketakutan dan rasa ketidaknyamanannya cukup besar. Namun, ia tidak berani untuk menyuarkan sumber ketakutan dan keinginannya. Sehingga yang terlihat hanya ketidagairahan anak dalam melakukan sesuatu.

3. Tindakan Kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengkonsumsi materi kekerasan, baik itu melalui *game* atau media yang menampilkan kekerasan. (Derry Iswidharmanjaya 2014)

Peningkatan tindak kekerasan terhadap anak, paling banyak dialami oleh anak laki-laki, karena anak laki-laki lebih agresif dan tingkat emosinya belum terkendali. Sehingga sesama anak laki-laki sering terjadi pertengkaran atau tindak kekerasan.

Tindakan kekerasan terdiri dari:

i. Kekerasan fisik

Pengaruh dari penggunaan ponsel yang berlebihan dapat menyebabkan anak meniru apa yang telah di tontonnya. Salah satunya adalah melakukan kekerasan fisik dengan melakukan tindakan pelecehan seksual.

ii. Kekerasan nonfisik

Tindakan yang dilakukan secara nonfisik adalah dengan *bullying*. *Bullying* adalah segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. *Bullying* melalui sosial media atau dalam bahasa Inggris disebut *Cyber bullying* merupakan bentuk tindak kejahatan yang berlangsung di dunia maya dengan tujuan merendahkan, mengintimidasi atau mencemarkan nama baik dengan memberikan komentar kasar, ancaman, cacian, pelecehan seksual dan penindasan di dunia maya. (Wijanarko 2016)

Pembentukan Karakter Anak

Karakter dalam bahasa Inggris "*character*" dalam bahasa Indonesia "karakter". Berasal dari bahasa Yunani, *character* dan *charassain* yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Dalam kamus Poerwardarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, potensi, nilai nilai, dan pola-pola pemikiran. Secara harfiah, karakter artinya kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. (Fipin Lestari, Fransisca Maylita, Nurul Hidayah 2020)

Karakter berhubungan erat dengan kebiasaan yang mengarah pada perilaku seseorang. Karakter terbentuk dari lingkungan sekitar seseorang dan cara orang tua membesarkannya. Jadi, bukan sesuatu yang melekat secara alami sejak lahir. Oleh karena itu, pembentukan karakter yang positif sangat penting diterapkan dan dilakukan orangtua terhadap anaknya sedini mungkin.

Karakter merupakan kualitas diri seseorang yang pada akhirnya akan membedakan dirinya dengan orang lain. Karakter mungkin berhubungan dengan kepribadian, tetapi keduanya merupakan hal yang berbeda. Kepribadian adalah bentuk etika atau cara kita menunjukkan sikap saat berhadapan dengan orang lain, seperti cara berjalan, berpakaian, menyampaikan pendapat, dan lain-lain. (Mia 2018)

1. Nilai karakter yang membentuk hubungan dengan Tuhan

Nilai karakter ini berhubungan dengan nilai-nilai religius. Seseorang selalu melakukan sebuah tindakan berdasarkan nilai-nilai ketuhanan yang diajarkan dalam agama dan kepercayaannya. Karakter dalam hubungan dengan Tuhan meliputi:

- a) Dalam Hal Ibadah
- b) Dalam Hal Berdoa
- c) Dalam Hal Membaca Alkitab

Nilai karakter yang membentuk hubungan dengan diri sendiri

Nilai karakter ini berhubungan dengan perilaku dan hal-hal yang

sebaiknya dilakukan oleh setiap individu dalam kehidupannya sehari-hari. Perilaku yang dimaksud adalah:

- a) Selalu menjaga kedisiplinan diri.
- b) Menjaga semangat bekerja keras.
- c) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- d) Memiliki pola hidup yang sehat dan bersih.
- e) Bertanggung jawab

Manusia tidak bisa hidup seorang diri, selalu membutuhkan bantuan dari orang lain. Oleh karena itu, menjaga hubungan baik dan toleransi terhadap orang lain sifatnya sangat penting. Berikut beberapa perilaku dalam hubungannya dengan nilai karakter terhadap sesama:

- a) Menjaga sikap sopan dan santun terhadap orang lain.
- b) Menghargai hak serta kewajiban orang lain.
- c) Mematuhi setiap peraturan umum yang ada di lingkungan sekitar.

Hidup tidak hanya berhubungan dengan orang lain, tetapi juga dengan lingkungan. (Mia 2018) Sebagai seseorang yang memiliki karakter, tentunya akan mampu menjaga kelestarian dan hubungan dengan lingkungan. Berikut beberapa perilaku yang mencerminkan nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan:

- a) Memiliki rasa peduli yang tinggi terhadap lingkungan dengan selalu menjaganya
- b) Selalu menghargai adanya perbedaan dan keberagaman dalam hidup bersosial.

Untuk memiliki karakter yang baik, bisa mulai dilakukan di lingkungan rumah terlebih dahulu. Seorang anak akan terbiasa dengan karakter yang baik, jika orangtua sudah mempraktikkannya secara langsung. Karakter yang baik juga diterima oleh seorang anak di sekolah guna membangun dirinya menjadi individu berkarakter yang siap menghadapi dunia. Demikian juga di lingkungan gereja, pendidikan karakter yang baik akan membuat anak-anak semakin taat beribadah dan taat kepada Tuhan. Hal ini akan menjaganya dari tindakan tercela yang bukan hanya merugikan diri sendiri, tapi orang lain yang ada di sekitarnya.

Jumlah Responden

Jumlah populasi untuk penelitian adalah sebanyak 82 responden.

Berdasarkan perhitungan Krejcie and Morgan, maka jumlah responden setelah dikurangi 30 responden untuk uji coba sampel adalah sebesar 37 responden.

Tabel 4.1

Jumlah Responden

Statistics

		Jenis_Kelamin	Usia
		n	
N	Valid	37	37
	Missing	0	0

diketahui bahwa jenis kelamin anak laki-laki adalah 18 orang (48,6%), sedangkan jenis kelamin anak wanita sebanyak 19 orang (51,4%). Penjelasan ini dapat dilihat dalam tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2

Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak

Jenis_Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	18	48.6	48.6	48.6
	Wanita	19	51.4	51.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Responden Berdasarkan Usia Anak

Berdasarkan Tabel 4.3, maka selisih usia anak tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Untuk responden dengan usia anak 4-7 tahun sebanyak 18 orang (48,6%), sedangkan anak dengan usia 8-10 tahun sebanyak 19 orang (51,4%).

Tabel 4.3

Responden Berdasarkan Usia Anak

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4-7 tahun	18	48.6	48.6	48.6
	8-10 tahun	19	51.4	51.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengolahan data yang telah dilakukan, maka peneliti akan menyimpulkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Kecanduan Ponsel Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Empat Sampai Sepuluh Tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center, dengan kesimpulan sebagai berikut:

Hasil Uji Hipotesis 1

Hipotesis 1 dalam penelitian ini

yang menyatakan bahwa Pengaruh Kecanduan Ponsel pada anak usia empat sampai sepuluh tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center pada kategori tinggi adalah tidak terbukti. Hasil penelitian membuktikan bahwa pengaruh kecanduan ponsel adalah sedang menuju tinggi pada signifikansi $\alpha < 0.05$, tepatnya berada pada range 78,33 – 87,99. Jadi pengaruh kecanduan ponsel pada anak usia empat sampai sepuluh tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center masih berada pada tingkat sedang menuju tinggi. Namun hal ini tetap harus diwaspadai walaupun masih dalam *range* sedang menuju tinggi.

Hasil Uji Hipotesis 2

Hipotesis 2 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa tingkat pembentuk karakter anak pada kategori rendah adalah tidak terbukti. Hasil penelitian membuktikan bahwa tingkat pembentuk karakter anak berada pada kategori tinggi pada signifikansi $\alpha < 0.05$, yaitu berada pada *range* 155,61 – 168,87. Jadi tingkat pembentuk karakter anak usia empat sampai sepuluh tahun di Gereja Tabgha Batam Center berada pada tingkat tinggi. Hal ini karena ada peran dari keluarga, lingkungan sekitar, bahkan gereja yang membuat tingkat pembentuk karakter anak pada kategori tinggi.

Hasil Uji Hipotesis 3

Hipotesis 3 yang menyatakan pengaruh kecanduan ponsel terhadap pembentuk karakter anak usia empat sampai sepuluh tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam adalah tinggi terbukti, hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kecanduan Ponsel (X) terhadap variabel Pembentuk Karakter Anak (Y) di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center pada $\alpha < 0.05$. Untuk itu perlu adanya kerjasama antara orang tua dan juga gereja, sehingga hal ini dapat tertangani dengan secepatnya.

Uji Persamaan regresi menunjukkan bahwa tingkat kecanduan ponsel terhadap pembentuk karakter anak usia empat sampai sepuluh tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam

Center nilainya sebesar 93,734 satuan, jika kecanduan ponsel dinaikkan satu kali maka akan membuat kenaikan pada pengaruh negatif karakter anak sebesar 0.824 satuan.

Untuk mengetahui nilai R, korelasi variabel Kecanduan Ponsel (X) terhadap variabel Pembentuk Karakter Anak (Y) maka dilakukan uji korelasi sederhana dan diperoleh angka R *Square* sebesar 0,360 atau (36%), hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh kecanduan ponsel (X) terhadap pembentuk karakter anak (Y) adalah sebesar 36 %. Sedangkan sisanya sebesar 64% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

KESIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa pengaruh kecanduan ponsel adalah sedang menuju tinggi pada signifikansi $\alpha < 0.05$, tepatnya berada pada *range* 78,33 – 87,99. Jadi pengaruh kecanduan ponsel pada anak usia empat sampai sepuluh tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center masih berada pada tingkat sedang menuju tinggi. Namun hal ini tetap harus diwaspadai walaupun masih dalam *range* sedang menuju tinggi.

Demi mewaspadai supaya kecanduan ponsel tidak semakin meningkat maka peneliti memberi masukan untuk diadakan seminar dan *funday*. Berikut adalah contoh jadwal beserta materi yang bisa disampaikan dalam seminar dan kegiatan *funday*.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Flex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Derry Iswidharmanjaya. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: Beranda Agency.
- Eliyyil Akbar. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Fahrurnisa. 2020. *Psikolog, Perilaku Agresif Pada Anak TK*. Banyumas: Amerta Media.
- Farida, Ai dkk. 2021. "OPTIMASI

- GADGET DAN IMPLIKASINYA TERHADAP POLA ASUH ANAK.” *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol.1No.8J.
- Feriyani, Nuni. 2017. *Mengenal Alat Komunikasi Dan Transportasi*. Semarang: Bengawan Ilmu.
- Fipin Lestari, Fransisca Maylita, Nurul Hidayah, Porita Devi Junitawati. 2020. *Membangun Karakteristik Anak*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Hendarman. 2019. *Pendidikan Karakter Era Milenial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indonesia, Pusat Pembinaan Bahasa. n.d. “Kamus Besar Bahasa Indonesia.”
- Jawa Pos. 2019. “Candu HP, 4 Anak Berbuat Asusila,” 2019.
- Jhin-Sin, Yee. 2013. *Mendidik Anak Di Era Digital*. Jakarta: Mizan Digital Parenting.
- Jinan, Mutoharun. 2020. *Panen Kecanduan Gadget*. Karang Anyar: Penerbit Intera dan Smart Media Prima.
- Kartika, Unoviana. 2022. “10 Alasan Anak Perlu Lepas Dari Gadget,” 2022.
- Mia, Zakaria dan Dewi Arumsari. 2018. *Jeli Membangun Karakter Anak*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Omas Sauludin, Bernadetha Harbelubun. 2021. *Meningkatkan Atau Memenjarakan Kreativitas Anak?* Jakarta: Alineaku Publisher.
- Pasaribu, George Rudi Hartono, Duma Tambunan, and Eko Andreas Nugroho. 2022. “PENGARUH PEMAHAMAN PEMBINAAN KELUARGA KRISTEN TERHADAP KEBAHAGIAAN KELUARGA DI GEREJA BETHEL INDONESIA TABGHA BATAM CENTER - BATAM.” *JURNAL TABGHA* 3 (2): 99–111. <https://ejournal.st3b.ac.id/index.php/ta-bgha-batam/article/view/40>.
- Pena, Tim Prima. 2000. “Kamus Besar Bahasa Indonesia.” *Bahasa*. Gitamedia Press.
- Pudjibudojo, Jatie K dkk. 2019. *Bunga Rampai Psikologi Perkembangan: Memahami Dinamika Perkembangan Anak*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Pusat Data dan Analisa Tempo. 2021. “Anak Dan (Kecanduan) Gadget.” *Majalah Tempo*, 2021.
- Salama, Fantesia. n.d. “Pendampingan Orang Tua Kepada Anak Dalam Penggunaan Gadget.”
- Silviana, Evi. n.d. “Mengenal Jenis Tantrum Pada Anak Dan Solusi Mengatasinya.”
- Siswanto, Igea. 2012. *Anak Anda Pasti Berubah*. Yogyakarta: ANDI.
- Sugono, Dendi dkk. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Tandry, Novita. 2017. *Happy Parenting*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Vivian Nanny Lia Dewi, Mei Neni Sitaresmi, Fatwa Sari Tetra Dewi. 2015. *Save d’Kids*. Yogyakarta: Komunikasi Aman.
- Wasito, Wojowasito dan Tito. 1982. *Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, Indonesia – Inggris*. Bandung.
- Wijanarko, Jarot dan Ester Setiawati. 2016. *Ayah Ibu Baik – Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wulan Kusumoastuti, Astrid. n.d. “Tanda-Tanda Anak Anda Kecanduan Gadget.”
- Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa. n.d. “Dampak Positif Dan Negatif Smartphone Dalam Dunia Pendidikan.”
- Zubaedah Hanum. 2021. “89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone.” *Media Indonesia*, 2021.